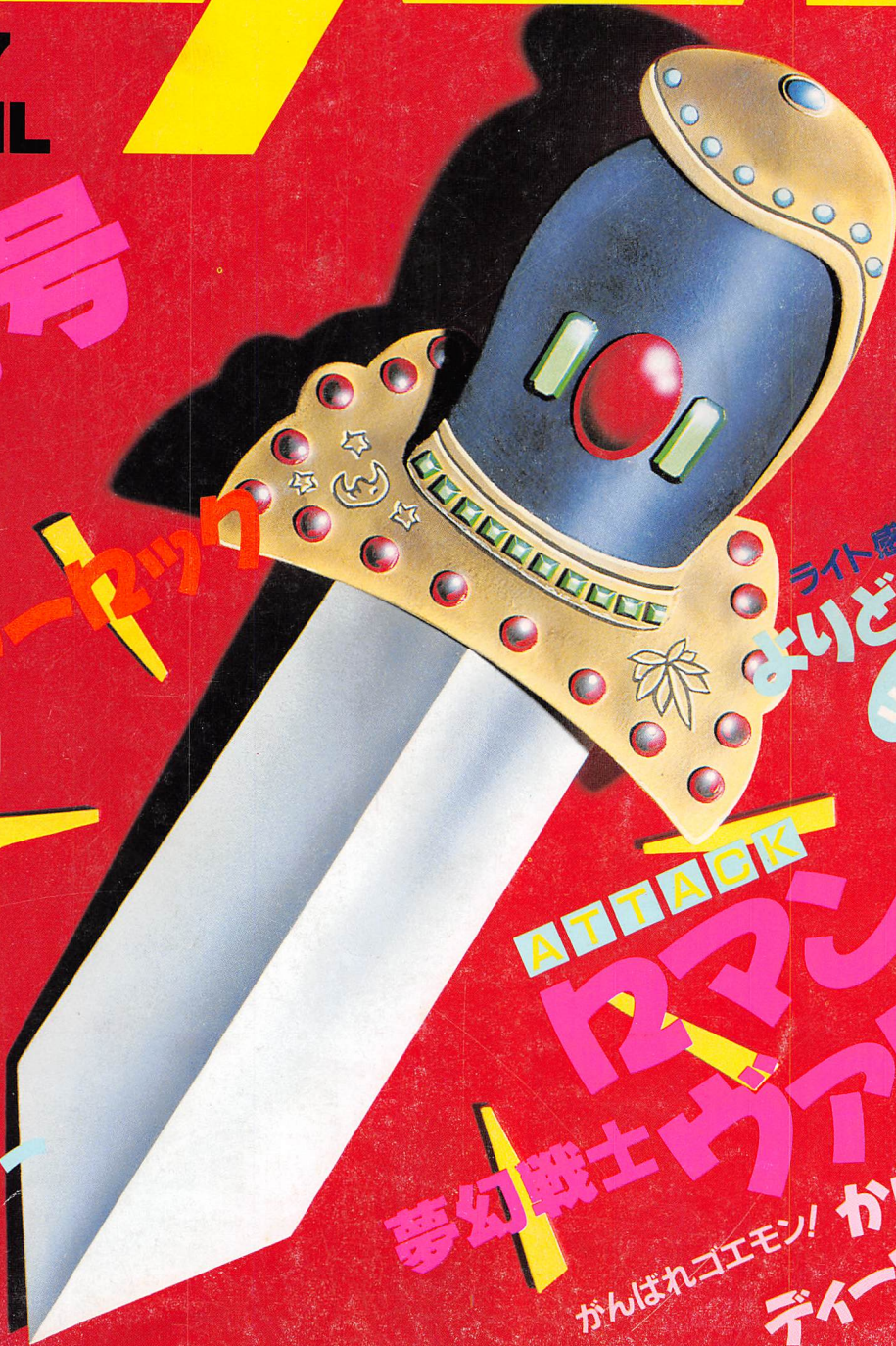
昭和62年4月10日発行(毎月1回10日発行)第1巻第1号(通巻1号) MSXマークはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
4
1987
APRIL
360yen
創刊号
NEW
ザナドゥ
ヤングシャーロック
コロニスリフト
ピロマン
覇邪の封印
ヴァクソル
エイリアン2
打ちこみ楽々!
ライト感覚のプログラム集
よりどりゲーム
リスト 11本!
ATTACK
ロマンシア
夢幻戦士ヴァリス
プログラムの不思議を
画面で追跡!
べーしっくシアター
がんばれゴエモン! からくり道中
ディーヴァ ソーマの杯

SONY

ディスク・ショック

この4つのソフトが、君にディスク・ショックをプレゼントします。

好評発売中

超ロングセラーソフトのMSX版。勇敢な冒険者はここに集まる。

10レベルにも及ぶ広大な地下世界に君臨するキングドラゴンと、数多くのモンスターたち。君の使命はそれらを倒すことにある。まず、地上のトレーニンググラウンドで鍛えてから、地下世界に向かうのがミソ。武器、魔法、アイテムなど全部で84種類を操ることができ、そのうえ装備を変えれば変身することもできる。さあ、君だけのアドベンチャーロマンを創ろう。

ザナドゥ
HBJ-G056D…………¥7,800
ⒸFALCOM開発元：日本ファルコム㈱
0425-27-6501（64K以上）
MSX2 2DD

好評発売中

美しいビジュアルと、ダイナミックなサウンドが、君の心を奪う。

絵本の世界から抜け出たようなユニークで愛らしいキャラクター達。その、数は、性格も個性も様々な40数種類。命を吹きこまれたように動きまわり、その背景に流れる音楽とすばらしくマッチしているのだ。そして、各面はスクロールによって切り替わり、1ステージ6面、全8ステージでそれぞれ異なった目的をもつ。MSX2でヴェールの旅は、いま始まったばかりなのだ。

メルヘンヴェールI
HBJ-G057D…………¥7,900
ⒸSYSTEM SACOM開発元：システムサコム
03-635-5145（64K以上）
MSX2 2DD

3/21発売

漢字のことなら、おまかせください。家族で学べるソフト。

このソフトには、新聞で使われている常用漢字1945字はもちろんのこと、表外漢字を含む、9000語の熟語が収録されているのだ。また、いろいろな項目に分かれているので君に合った学習方法を選べるし、友達や家族の氏名を登録して、競争しながら漢字を学ぶこともできる。〝難読語〟〝百人一首〟はクイズ気分で、どうぞ。これなら、漢字博士とよばれる日も近い。

漢読百科
HBS-E010D…………¥7,800
Ⓒ1987旺文社/Sony Corporation（64K以上）
※本商品には漢字ROMが必要です。
MSX2 2DD

近日発売

この1700語をマスターすれば、高校入試もラクラクパスできます。

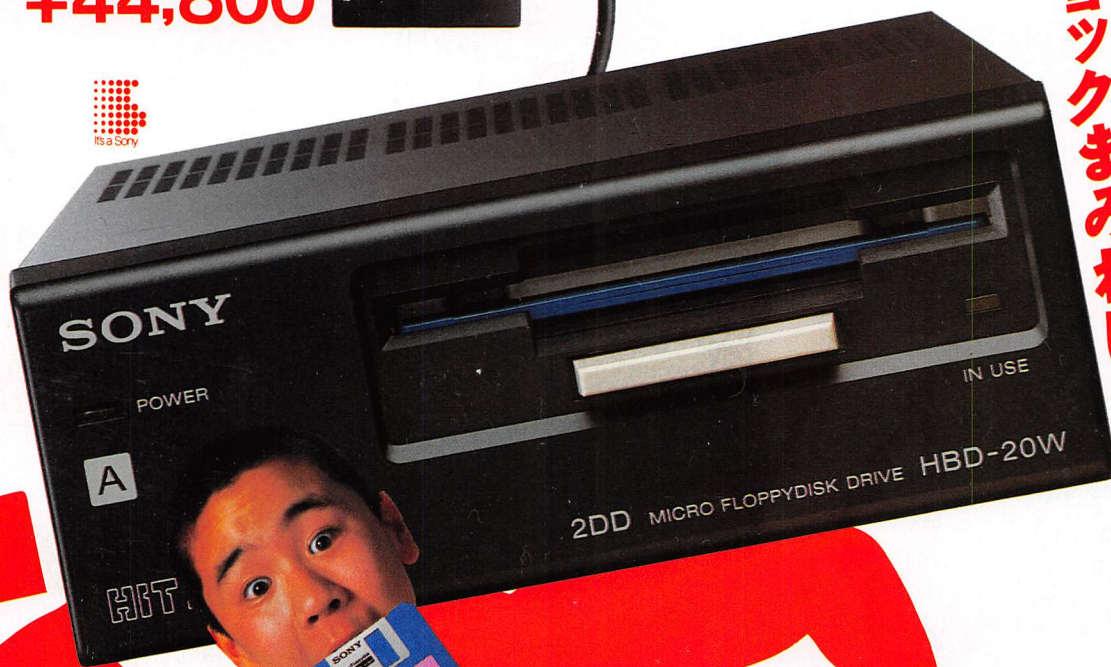
日頃、英単語に悩まされている君へ、ビッグニュースです。あの旺文社のベストセラー〝でる順中学英単語1700〟に準拠したソフトが出ました。〝でる順〟付属だから、家ではパソコンで、電車の中では本で勉強すれば、より効果的。それに、4つの方向から、広く、深く学習できるから、苦手な英単語もしっかり身につく。この1700語をマスターして試験もクリアーしよう。

英単語チェッカー
HBS-E011D…………¥7,800
Ⓒ1987旺文社/Sony Corporation（64K以上）
※本商品には漢字ROMが必要です。
MSX2 2DD

MSX2

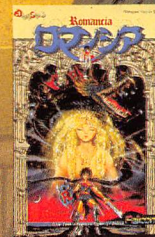
写真は、HB-F1 ¥32,800とトリニトロンカラーディスプレイテレビCPV-14CD2 ¥89,800、フロッピーディスクドライブHBD-20W ¥44,800の組み合せ例です。

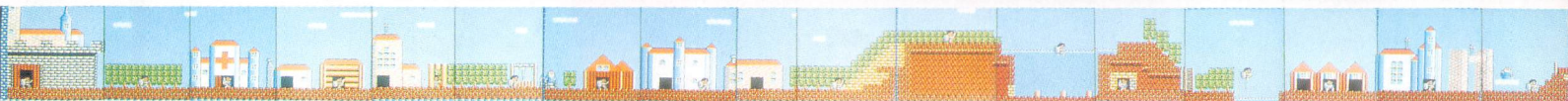
●カタログ送呈＝住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログ係へお申し込みください。●MSXはアスキーの商標です。●MSXのソフトは、ソフトに表示してあるRAM容量以上のパソコンシステムでお使いください。また、この広告のソフトはV-RAM128K以上のパソコンシステムでお使い下さい。

HBD-20W
両面倍密720KBの大容量。高速アクセスでアプリケーションが楽しめます。インターフェース一体型で、新発売。
¥44,800
このディスクドライブなら、
全身ショックまみれになれます。
SONY
HBD-20W
POWER
IN USE
A
2DD MICRO FLOPPYDISK DRIVE HBD-20W
It's a Sony

Romancia
ロマンシア™

ロマンチック・ミステリー

ロマンシア物語

それは、伝説とも言えるほど遠い昔。
見渡すかぎり、美しく緑に光り輝く王国、
ロマンシア──。
そしていま、物語の幕はあがる……。

MSX / MSX2
1メガROM
定価5,800円

Falcom
日本ファルコム株式会社

はるか北の大きな森に囲まれた緑の国ロマンシアは、平和で美しい小さな王国でした。国王のファネッサ３世は、おだやかで情け深く、国民からの信頼も厚いりっぱな王であり、娘のセリナ姫は、誰からも愛される美しい姫でした。
一方、ロマンシア王国の隣り、アゾルバ王国を治めるクリフト４世はファネッサ３世の実の弟で、とても物静かな王でした。
両国は、いつも寄りそい、助け合い、争いなど縁はありません。
ゆるやかに流れる刻の中で、嵐は突然訪れたのです。
ロマンシアの光、セリナ姫が何者かの手で、アゾルバ王国へと連れ去られてしまったのです。セリナ姫の救出に向かった若者は、誰ひとり帰らず、街では原因不明の難病が流行し、人々の不安はつのるばかり。しかし、国王にはなすすべもありませんでした。幸せすぎた緑の楽園は、この嵐を乗り切れるだろうか。(つづく)

セリナ=レビ=ラウルーラ
ファネッサ３世
クリフト４世

ファルコムのスタッフになれるチャンス!
- プログラマー（マシン語でプログラムが組める人）
- 音楽担当（作曲、編曲ができ、FM音源用データが作れる人）

日本ファルコム(株)　〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル TEL.0425(27)6501(代)

CONTENTS

1987・APRIL

4月号 創刊号

FAN ATTACK

王女セリナを助け、溶岩城の謎を解け！

Romancia ロマンシア

© Falcom

日本ファルコム ☎0425(27)4121
パナソフトセンター ☎03(475)4721
定価5,800円
MSX (8K) MSX2 (VRAM 128K)

ある日、ロマンシア王国の王女セリナがアゾルバ王国に連れさられてしまう。キミことファン・フレディ王子は王女を連れ戻そうと旅立ったのだ。

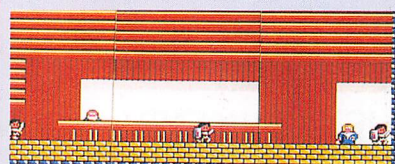
ロマンシア王国

ロマンシア城

まず、ここの王様と話をしてこの冒険の意義を聞いておこう。夜も眠れないほど王様は心酔しきっているから、とりあえず王女を助けに行くこと。でも、王女を助けただけではこのゲームが終わらないのだ!? 王様は剣をくれるだけでなく、時間も回復してくれる。

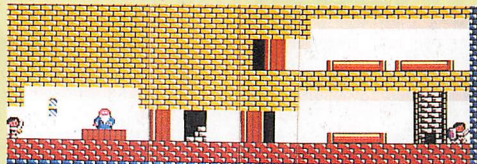
酒場

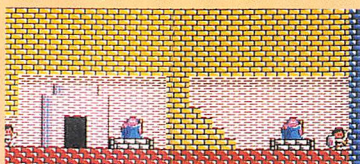
後ろにいるのんべぇのおやじは、たいへん重要なことを教えてくれるぞ。ただしKRの数が少ないと無視されてしまう。後で出てくる巻物の判別はこのおやじにしてもらうこと。この酒場は高い酒を売りつけてくるから、ムダ使いするなヨ。

教会

一定のKRを満たしたうえでこのおじいさんに薬をあげると、仙人の衣をくれるのだ。

仙人の衣

病院

旅の疲れはここで回復しよう。金貨1枚で目盛り2個分だ。でも、このゲームにはちゃんとコンティニュー機能がついているからLIFEが減って死んでしまっても特に気にすることはないけどネ。一応アゾルバ王国に突入するときに、お金があまっているようだったら寄ってみても悪くないと思うよ。

盾屋

じつはこのお店では、裏側で安く闇取り引き(?)をしていたんだ。でも、そこに行くには2段ジャンプのワザを必要とする。腕に自信のある人は寄ってみなきゃ損だよ。備えあれば憂いなしってネ。

小作人の家

この家の2階にはじつは金貨があるんだ。お金がなくて困ったときはここで稼ぎまくろう。ただし、キミの持っているKRの数の分しか取れないのだ。でも、KRをわざと減らしたいなんて思うときはお金が入るし、まさに一石二鳥だ。

さあ、いよいよキミの冒険が始まった。キミがまずこのロマンシア王国でしなくてはならないことは、後ろの教会でもらった薬を困った人に分けてあげること。とりあえず3人娘のいる金持ちの家に行って、それぞれに薬をあげてみよう。やったね！　お金ももらえた。

次に湖に行ってクイのからくりを解き、妖精に会いに行こう。妖精はキミの勇気をたたえて、聖なるカギとKR2個をくれるはずだ。これで3人娘を助けた分と合わせて5個だ。教典をもらうのには十分な数だネ。

さっそく後ろの教会で薬をもらって、さらに話してみよう。きっと教典がもらえるはずだ。そして、その薬を前の教会にいるおじいさんにあげよう。おじいさんは喜んで仙人の衣をくれる。もちろんKRも1個増える。この条件のもとでいよいよ天上界に行くことが許されるわけだ。

天上界では今までにもらった2個のアイテムの他にまだまだいっぱいもらえる。もちろん、条件を満たしてなくてはならないよ。薬をくれぐれも忘れずに。

井戸

井戸の水がにごって困っているおじいさんだ。この井戸に薬を投げ込むと、KRが1個増える。ただそれだけなんだけど……。後ろにある温泉に行くといいことがあるよ。

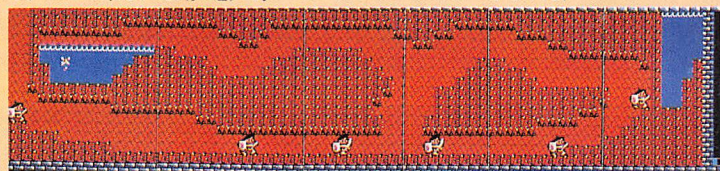
金持ちの家

この家の3人娘が病気にかかって困っているのだ。薬を届けると、金持ちの家だからきっと何かもらえるに違いないよ。

妖精の地下道

ここにいる妖精に話しかけると、キミの勇気をほめてくれてカギとKRを2個くれるよ。でも、ここに来るには湖の底にあるからくりを解かなければならないんだ。とりあえずカギはしばらく使わないのだけど、最後の最後になってから必要になる。必ずもらうこと。

ここにいる怪獣だけは剣を使ってもKRが減らない。ビシバシやっつけちゃえ！

聖なるカギ

クイ

このクイにはからくりがしかけてあるんだ。中→左→右の順番に押してやると、からくりが解ける。そして後ろにいる番人と話をすれば、水門は開くはずだ。

くれくれじいさん

持ってるアイテムを売ってくれとせがむおじいさん。まちがっても大切なものまで売るなよ。

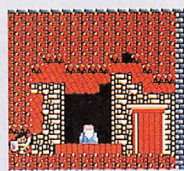
天上界の使い

仙人の衣を持つ者だけが天上界に昇ることを許される。もちろん、持っていないとそこでゲームオーバーだ。天上界に行く前に薬をもらっておくこと。

温泉

前にある井戸に薬を投げ込むと、じつはこの温泉もきれいになるんだ。しかもこの温泉の前の方につかるとLIFEが半分まで、さらに奥の方にもつかるとなんとLIFEが一挙に満タンになってしまう。もらえる薬の数に余裕があれば、もちろんKRだって増える。もっとも効率のよいLIFEを回復してくれることうけあいだ。

湖の番人

じつはこのおじいさんはただものではないんだ。水門を開いてくれるだけでなく、後で取る巻物の呪いを解いてくれる。巻物を取ることができたら、必ず会いに来ようネ。

教会

寿齢の薬

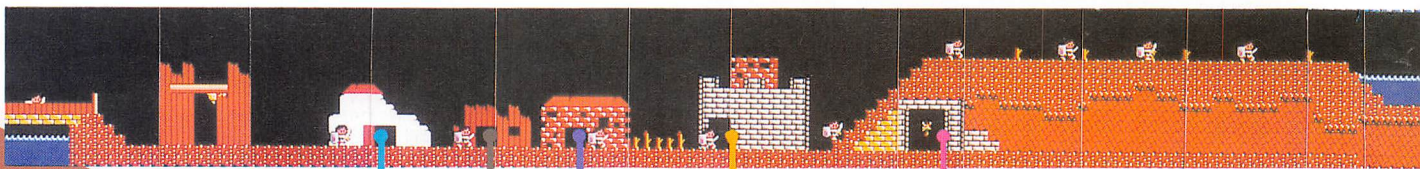
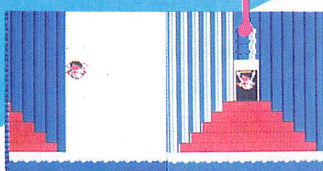
祈りの教典

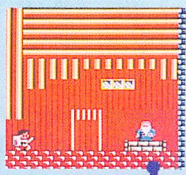
このゲームはここで薬をもらってからでないと話は始まらないんだ。そして、さらにKRを一定量集めると祈りの教典がもらえる。でも、そのままの状態では封印がされていて使えない。

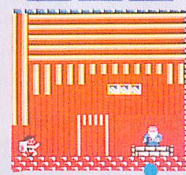
神々の宮殿

仙人の衣をもらったキミは、未知の世界に足を踏み入れることとなる。行き交う天使たちの間を通り抜けながら、次の目的地宮殿に向かうことにしよう。生前は彼らも善人だったんだろうね。キミも地上で善いことをして来たのだから、天使になってここに来ることを許されたんだよ。

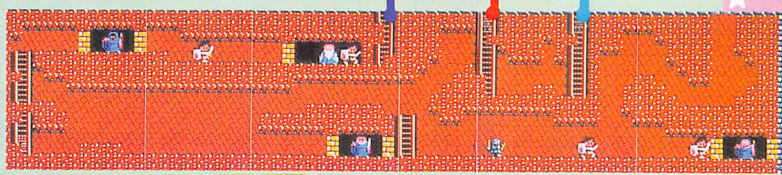
さて、キミは今天国(あの世)に行って、死んでいるんだということをくれぐれも忘れないでくれ。さっき天上界へ行くときに薬を忘れないでと忠告しておいたのは、また人間に戻るためなんだ。薬を持って来ないと、地上に降りられなくなってしまうのだ。さあ、赤いじゅうたんが敷かれた階段が見えて来たぞ。ここが宮殿の入口だ。

宮殿に入ると、まず台座に座った仙人が2人見えるはず。たぶん話しかけても何も話してはくれないけど、巻物の呪いを解いてくれる重要な人物なのだ。さらに歩くと今度は青い空に雲に乗った6人の仙人が見えるはずだ。下にいる5人はそれぞれ違ったアイテムをくれるよ。上にいる人は何もくれないけど、巻物の呪いを解いてくれたり、MPをくれるんだ。

アゾルバ王国

廃虚1

廃虚2

廃虚3

妖精

アゾルバ城に入るまえに、ここの妖精に教典の封印をといてもらおう。さて、この妖精に会いに行くには、右側にある入口から入らなければいけない。でも、そのままでは呪いが掛かっているから、行くまえに水晶玉を取っておこう。教典の封印を解いてもらえば、キミはもう無敵だ。

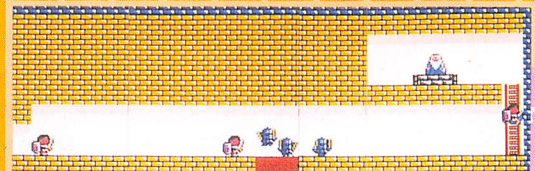
じつは水晶玉を取らなくても、ブタにはじき飛ばしてもらえば入口を通ることができるんだけど、そんなズルはダメだぜ！

巻物の地下道

アゾルバ王国にある廃虚から下へ降りると、妙に曲がりくねった地下道がある。よく見ると4人のおじいさんがいる。巻物をもらうにはこのおじいさんに話しかければいいのだけど、じつは全員がそれぞれ巻物をくれちゃうんだ。そのうち本物はもちろんたったの1本。もし、ニセモノをつかまされたら、先に進めなくなっちゃうぜ！

さて、ここには邪剣士がいっぱいいるけど、ジャマだからってバンバン殺しちゃうとKRが減ってしまうぞ。こういうところでこそランプを使おう。やられる心配もないし、KRもどんどん増えるよ。ここでもらう本物の巻物の呪いが解ければ、アゾルバ城内の金色のカベを通れるようになるよ。

巻物

じつは、ここの奥にいるおじいさんが、本物の巻物をくれるおじいさんを教えてくれるんだ。もし、すでにキミの取った巻物が本物なのかどうか自信のない人は、ロマンシア王国の酒場にいるのんべぇのおやじが本物かどうか鑑定してくれるよ。正しい巻物を持ったのなら、またもう1度ロマンシア王国へ戻って、湖の番人のおじいさんのところでその呪いを解いてもらおう。

邪剣士に占領された廃虚

Romancia

ランプ
◀魔術師によって動物に変えられた人たちを、これで元の人間の姿に戻してあげよう。

魔法のつえ
◀画面上の敵を一瞬にしてやっつけてしまうアイテム。でも、教典があればいらないね。

砂時計
◀敵キャラを一定時間止めてしまうアイテム。もらってもほとんど意味がないよ。

羽
◀文字どおり空を飛ぶアイテム。必ずもらっておくこと。でないと後で泣くことになる。

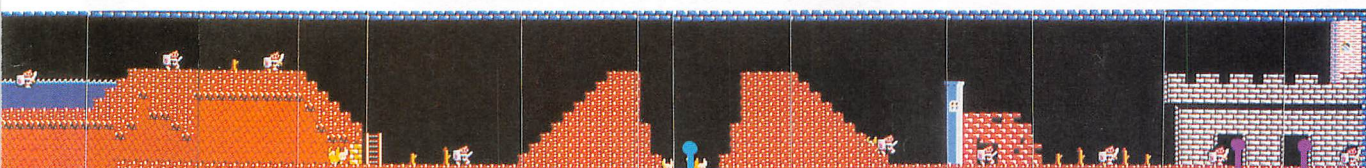
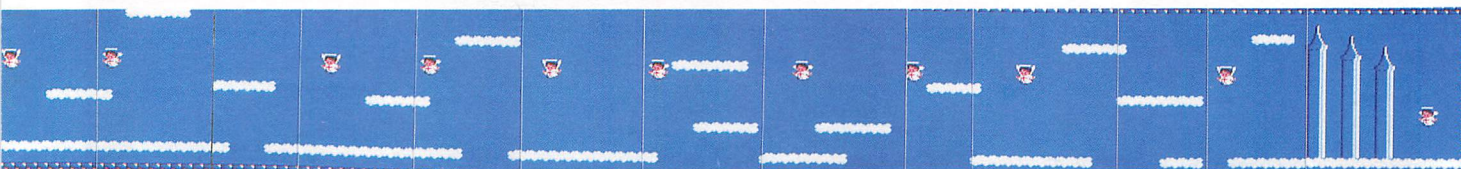
水晶玉
◀レーダーの役目をするアイテムだ。迷宮の中で迷ってしまったら、使ってみよう。

天上界に行ってランプをもらってきたキミ、ここアゾルバ王国で新たな謎を解かなければならない。

天上界にいる仙人は、ランプ以外のアイテムはまだくれなかったはずだ。もらえるアイテムはKRの数に関係しているから、キミはランプを使ってKRを増やしながら地上と天上界と往復しなければならない。KRが一定量増えれば、左の仙人から順に、砂時計、魔法のつえ、羽、水晶玉をくれるはず。でも、キミが持てるアイテムは合計8個までだ。中にはまるっきり無用なものもあるから、よく考えて取ろう。

天上界の高い雲の上にいる仙人は何もアイテムをくれないけど、この人には別の重要な役割があるのだ。最初はMPをくれるのだけど、一定量のKRを集めると巻物の呪いを解いてくれたり、衣に神通力をかけてくれたりする。この衣に神通力をかけてもらわないとまるで効用がない。神通力をかけてもらわないと、溶岩の中に入ったら、死んでしまうのだ。

さて、地上と天上界を往復してKRを集めたキミは、今度は巻物の呪いを湖の番人に解いてもらおう。それから左の仙人から順に、そして最後に上の仙人のところへ行こう。

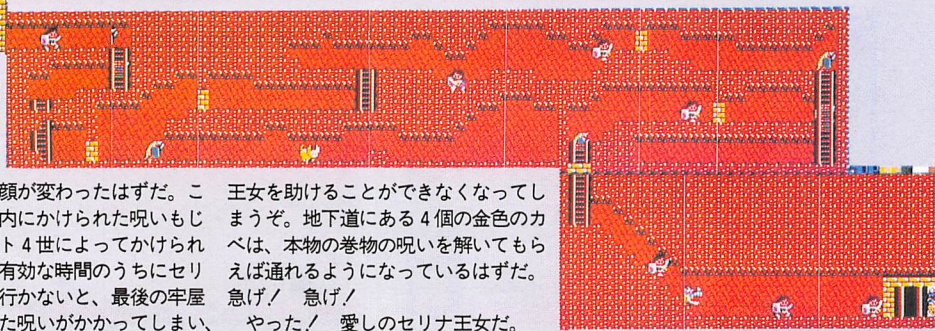
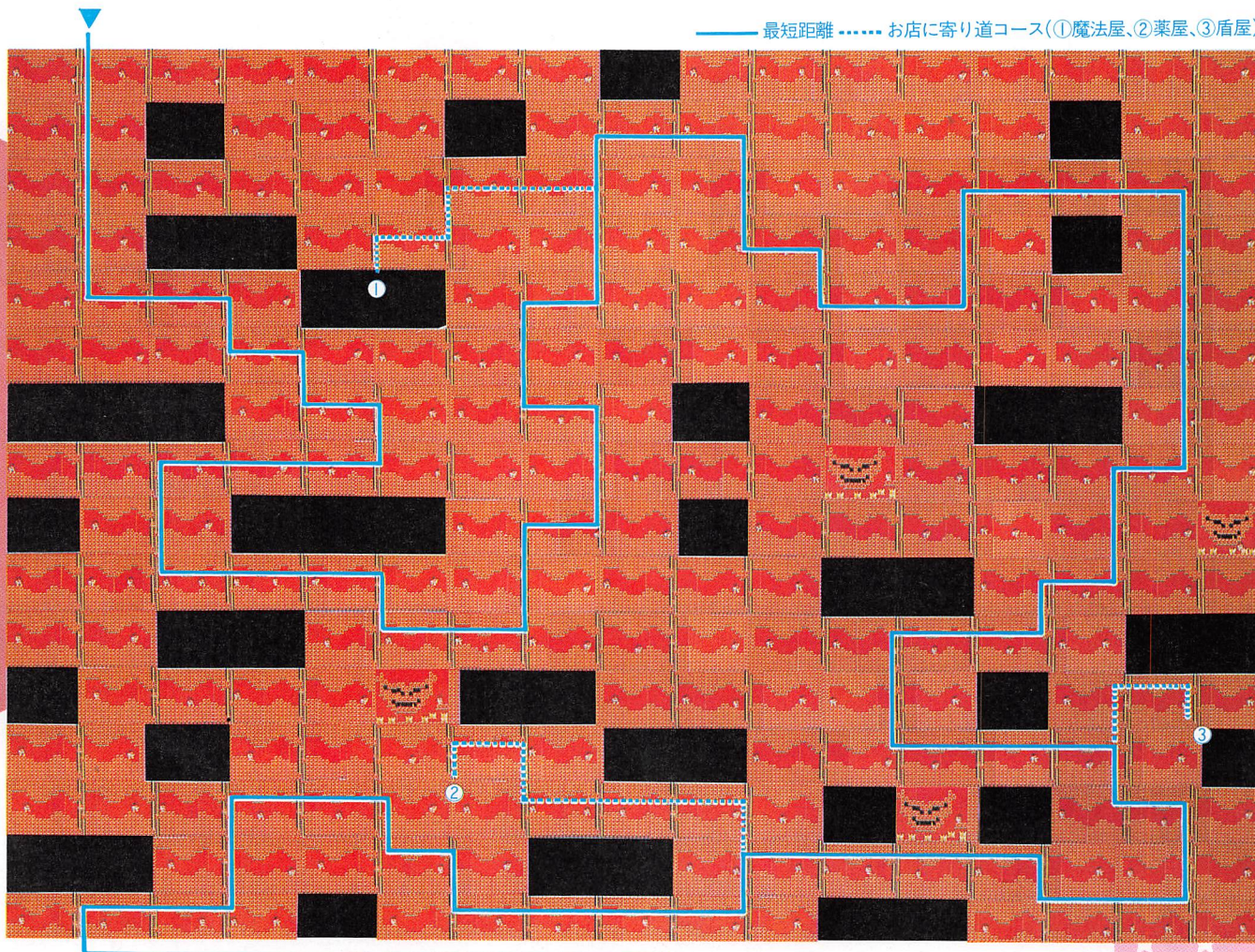
噴火口

ここに落っこちてしまったら、せっかくもらった衣を台なしにしてしまうぞ。もし、火がついてしまえば、衣にかけられた神通力をなくしてしまい、燃えつきてしまえばキミはそこでゲームオーバーになってしまう。ここでキミがはまってしまわないようにこっそりヒントを教えてあげよう。画面下のTIMEの下2ケタに注目。もし、50から59の間なら燃えつきてしまう。助かる確率は6分の1だ。キミ自身で研究してみてくれたまえ。

アゾルバ城

さあ、アゾルバ城へ突入だ。愛しのセリナ王女ももうすぐなのだ。

城内の真ん中の台座に、でんと控えて座っているのがクリフト4世。KRを持った状態でうかつに話してしまうと、ブタにされてしまうぞ。

じつはこの人も魔法にかけられていて、神通力のかかった衣を掛けてあげると、元の善人の姿に戻るんだ。ほら、顔が変わったはずだ。このアゾルバ城内にかけられた呪いもじつは、クリフト4世によってかけられたもの。衣が有効な時間のうちにセリナ王女の元へ行かないと、最後の牢屋のところでまた呪いがかかってしまい、王女を助けることができなくなってしまうぞ。地下道にある4個の金色のカべは、本物の巻物の呪いを解いてもらえば通れるようになっているはずだ。急げ！　急げ！

やった！　愛しのセリナ王女だ。

―― 最短距離 ・・・・・ お店に寄り道コース（①魔法屋、②薬屋、③盾屋）

地下迷宮

溶岩城の入口

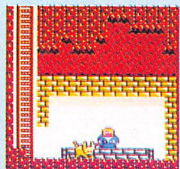
迷宮を抜け終えてやっとここまでたどりついたのだけど、ここにもまたワナがある。地下迷宮の出口を降りると、そこは溶岩の中。前に書いたように、ここで衣が燃えつきてしまうと、そこであえなくゲームオーバーだよ。

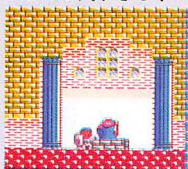
セリナ王女を助けたキミは、今度はドラゴンを倒しに行かなければならない。

ここから先はブタの姿のままで行こう。クリフト4世と話をしてブタにされても構わないんだ。

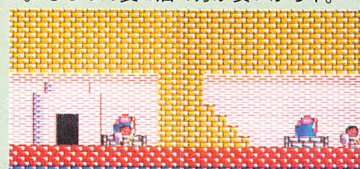
長い長い地下迷宮を抜けてやっと溶岩城に着いた。でもちょっと待って。そこにはまたワナが……。

①魔法屋

迷宮に入る前にＭＰを消費してしまったら、ここで補給しよう。

②薬屋

薬を持っていれば特に関係ないけど、買うにはちと高すぎる？

③盾屋

地上で補給できなかった分をここで買おう。

ブタの姿ならノーダメージのはずだから、いざ人間に戻るときのために買っておくこと。もちろん裏の店の方が安いからネ。

地獄

１歩踏み間違えるとこんなワナがいっぱいだ。ここから抜け出すためには、羽を使うか、２段ジャンプを駆使するしかないんだ。もうブタとはこりごりだよ。

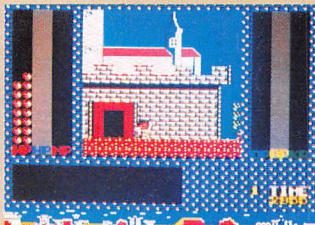
でもここで何度も脱出の仕方を体で覚えるのもいいんじゃないのかな。溶岩城ではこんなものでは済まないよ。キミは何分で抜け出せるかな。やっぱり羽を使っちゃう？

Romancia

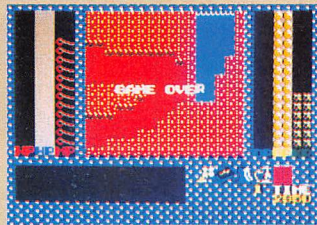
知っておくとさらに楽しい㊙情報だよ!

早くクリアしたい人のスピード調整

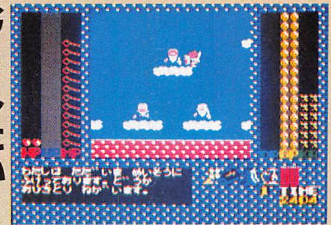
このゲーム、最初ロマンシア王国では何度も同じところを往復しなければならないから、せっかちな人はイライラしっぱなしではないかな。これはそんな人のための機能だ。

ゲーム中にF1キーを押すとTIMEの横に数字が出る。1が最も速くて9が遅いんだ。

コンティニューで恐いものなし!!

もしゲームが途中で終わってしまったらSHIFTキーを押してみよう。ジョイスティックならBボタンだよ。

でもハマってしまった状態で、いくらコンティニューしてもムダ。こういうときはあきらめてRESETするしかないんだ。

2段ジャンプは絶対マスターしたい

これは理屈でなくて体で覚えてもらいたい。方法は上へ続けて2回押すだけ。

もしマスターできるようになれば、もちろん盾が安く買えたりして得するのだけど、地獄へ落ちたときの魔法の節約にもなるし、天上界の上の雲にいる仙人とも話ができる。

セリナも冒険したいわ!

ここではちょっと息抜き。なんとこの機能を使うと、主人公がセリナ王女に変わってしまうんだ。

MSX1の場合、タイトル画面で幕があがっているときにGRAPHキーと＊キーを押しながらスタートする。MSX2の場合、Selectキーと＊キーとZキーを押しながらスタートすればOKだよ。しかもMSX2版だと右の写真のようになる。

▲おぼれてるなんて、まったく情けない妖精だわ♡

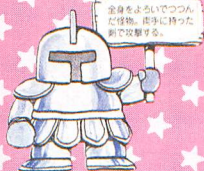
▲カルマが足りないと、無視されてしまうのよ。

▲うさぎを助けるって?なんてのどかなのかしら

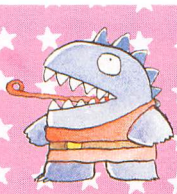
▲女の子は不潔な人がとっても嫌いよ。宮本さんも気をつけてネ!

▲女の子ばかりだとキャーキャーにぎやかよ!

溶岩城

全身をよろいでつつんだ怪物。両手に持った剣で攻撃する。

さあいよいよ最後の難関溶岩城だ。ここまで来ればドラゴンとの対決もすぐ、と思いきやカンタンにことが運ばないのがこのゲーム。

いきなり最初の入口で右か左かと迷ってたキミ、そんなこと悩んでもムダだぜ。どちらへ入ってもいいし、でもどちらへ入ってもダメなんだ。つまりここでもTIMEによるからくりがある。それはキミたち自身で解明して欲しい。

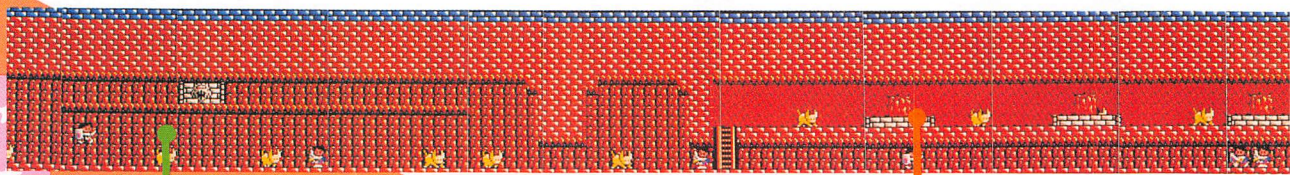
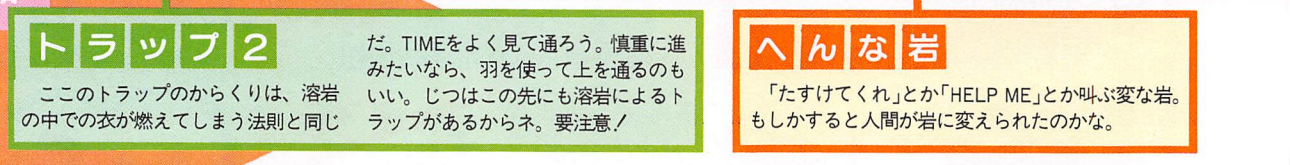
さらにここの落とし穴は、今までよりも始末が悪い。羽を使わないと絶対出られなくなっているんだ。だから飛び越せる自信のないときは、羽を使ったほうがいい。以下、先のからくりは順を追って説明しよう。

首飾りの床

ここの竜の仮面の下に、首飾りが隠されているのだ。ここに潜り込むには、あるアイテムを使う必要がある。つまり、羽を使わないといけないんだ。だから効率のよい羽の使い方をしないと、MPが足りなくなってしまう。この首飾りがあれば、いっきに地上に連れ戻してもらうことができるんだ。

首飾り

3人の魔術師

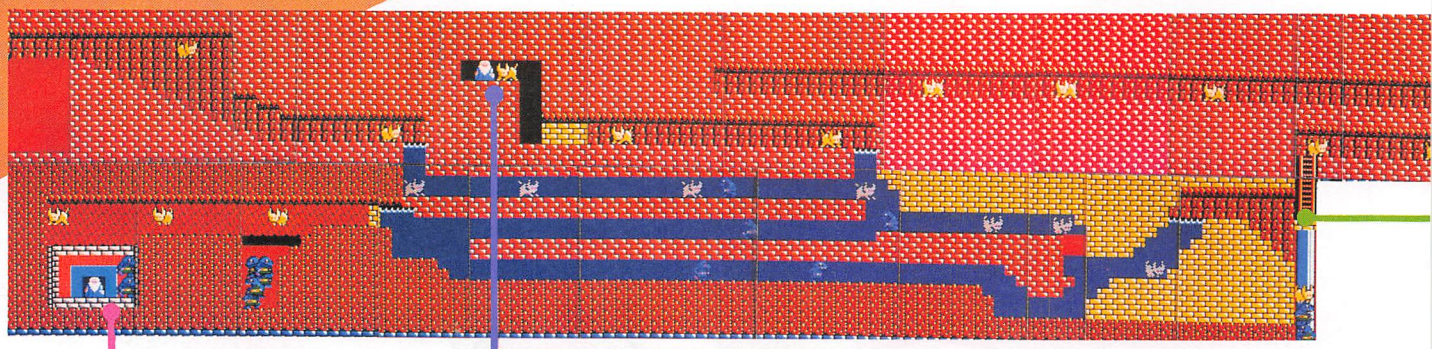
うかつにこいつらに話しかけてしまうと、キミの持っている大事なアイテムを取られてしまうぞ。3人ともそれぞれ取る物が違うんだ。なるべく下を通ったほうがいい。

A

トラップ2

ここのトラップのからくりは、溶岩の中での衣が燃えてしまう法則と同じだ。TIMEをよく見て通ろう。慎重に進みたいなら、羽を使って上を通るのもいい。じつはこの先にも溶岩によるトラップがあるからネ。要注意！

へんな岩

「たすけてくれ」とか「HELP ME」とか叫ぶ変な岩。もしかすると人間が岩に変えられたのかな。

B

ドラスレをくれるおじいさん

ここまで来るのには、やはり羽を使わないといけない。MPの数に注意してネ。

ドラゴンに会う前に必ず持っておかないといけないアイテムがドラゴンスレイヤーだ。キミの持ってるアイテムの合計は8個までだから、もしここまで来て持ちすぎていると肝心な物が手に入らなくなるんだ。だからアゾルバ王国に入る前に、いらないアイテムのチェックを入念にしよう。薬も持てる余裕がないといけないんだ。だってブタのままで戦えないじゃないか！　もちろん、カギに聖なる力を加えてもらっていれば、地底の河の境にある金色の扉もOKだ。しかし、せっかくもらったドラスレもそのままでは使えない。

ドラゴンスレイヤー

おじいさん

この奥にいるおじいさんが、地上に連れ戻してくれる力のあるアイテム首飾りのある場所を、教えてくれるんだ。ここの金色の扉も、カギに力を加えてもらってあれば、通れるのだ。

Romancia

おじいさん

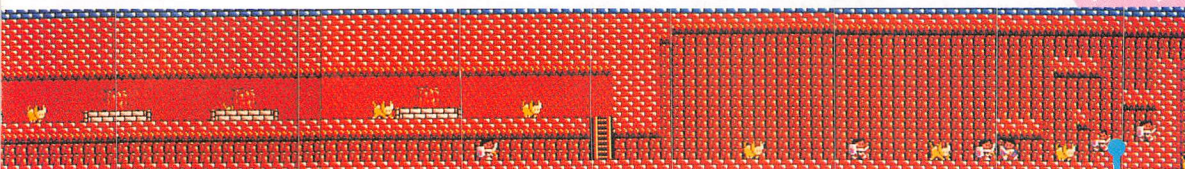
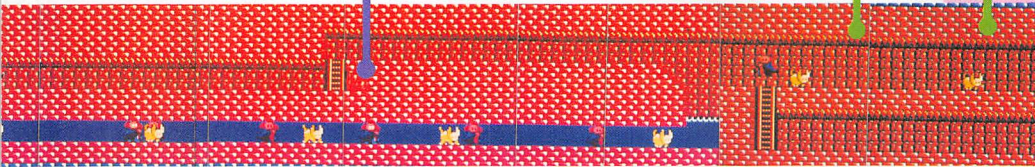
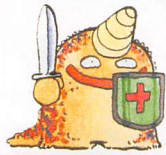
ここを押すと金貨が出てくるんだけど「今さらお金をもらったってしかたがないじゃないか」なんて考えないで、さらに押してみよう。えっ、何これ？と思うような不思議なことが起こるよ。

ここで、今まで1度も使ったことのなかったカギが必要になる。もちろんカギを持っているだけでは意味がないぞ。ここでおじいさんに聖なる力を加えてもらおう。そのままでは後ろの金色の扉に呪いがかかって通れないのだ。

えっ、もらったお金は？　だって。それは、来たるべきドラゴンとの対決の前に準備するために使うんだよ。

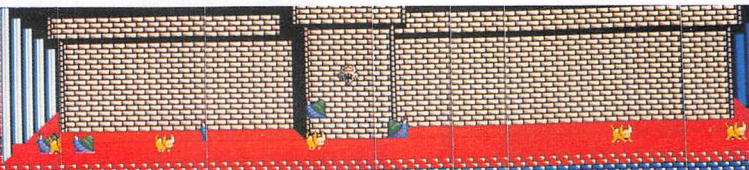
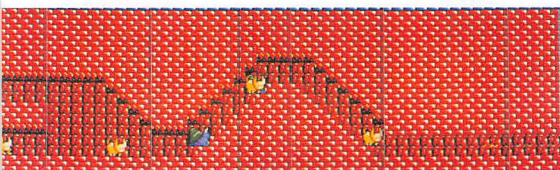
トラップ1

「えっ、ここ通れないじゃない」とさらに無理に通ろうとしたキミ。ストーンと地獄に落ちたんじゃないかな。「では、下なら平気じゃないかな」と思ったキミ。考え方は甘いよ。じつは、ここにもTIMEによるからくりが仕掛けられていたんだ。しかも上と下で通れる時間帯が違っているんだ。もし、強引に進もうとして通れた人は幸運な人だ。この通れる時間は1分間のうちたったの10秒間しかないのだから、まさしく6分の1の確率だネ。

A へ続く

トラップ3

よ〜くマップの構成を見てほしい。断崖から何も考えずに進むと、ストーンと落っこちてしまう。するとそこは溶岩の真っただ中。運が悪いと衣を焼かれてしまい、キミの今までの苦労も水の泡となってしまう。ここで死ぬと、はまってしまってコンティニューも意味がない。絶対羽を使わないとダメだよ！

B へ続く

※『ロマンシア』のウル技をリンクスのMSX・FAN・NETで情報提供中です！

トラップ4

ここは上のおじいさんに会いに行くための階段だけど、ここも羽を使わないと届かないんだ。そうでないと、また地獄へ直行だぜ。こんなところで落っこったらシャレにならないもんネ。

これで地下帝国溶岩城のトラップも終わりと思いきや、じつはもう1か所あったりして？　要は慎重に進んで欲しいということなんだけどネ。

さあ、キミはいよいよドラゴンとの一騎打ちになる。

カベの真ん中にある竜の顔をした像に触れる前に、キミの持っているアイテムをもう1度確認してみよう。

1度触れてしまうと、キミはドラゴンを倒すまで戦うしかなくなるんだ。逃げても逃げても追いかけてくる。地の果てまでも……。

驚異のビッグ・マップ・アクションだ！

FAN・ATTACK

夢幻戦士ヴァリス The Fantasm Soldier

(株)日本テレネット☎03(268)1159
発売中
定価6,800円
MEGA ROM (16K)

5つのファンタズム・ジュエリーを求め、優子はデカマップの中を走り続けるのだ！

ごく普通の女子校生だった優子は、彼女の意志とは関係のないところで、明の世界と暗の世界の闘いに巻きこまれていた。優子は明の世界のファンタジックな力、"ヴァリス"を解放するために、5個に割られたファンタズム・ジュエリーを集め、ひとつにしなければならないのだ。

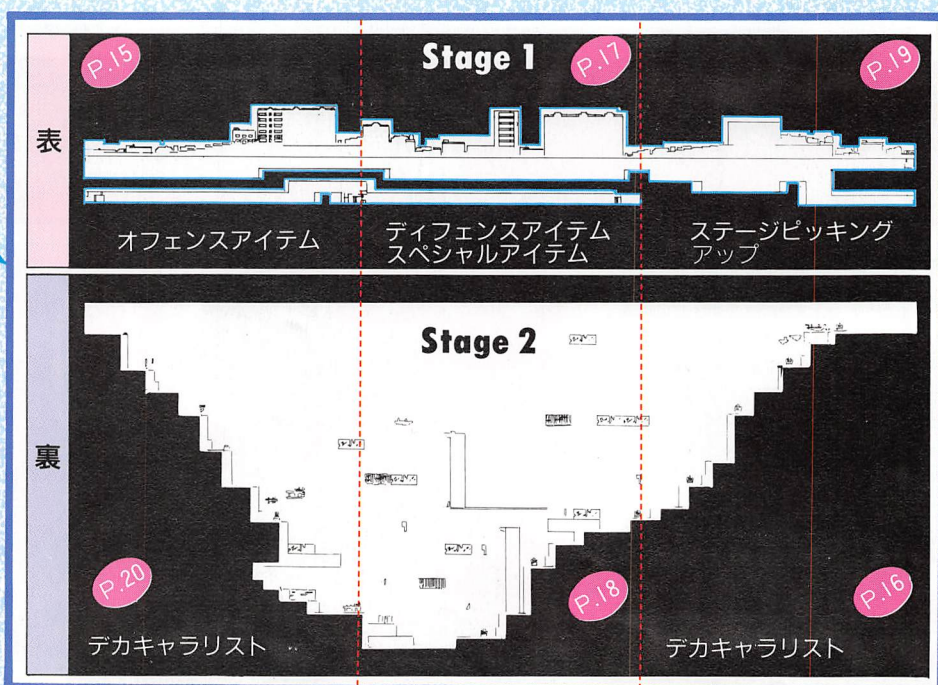
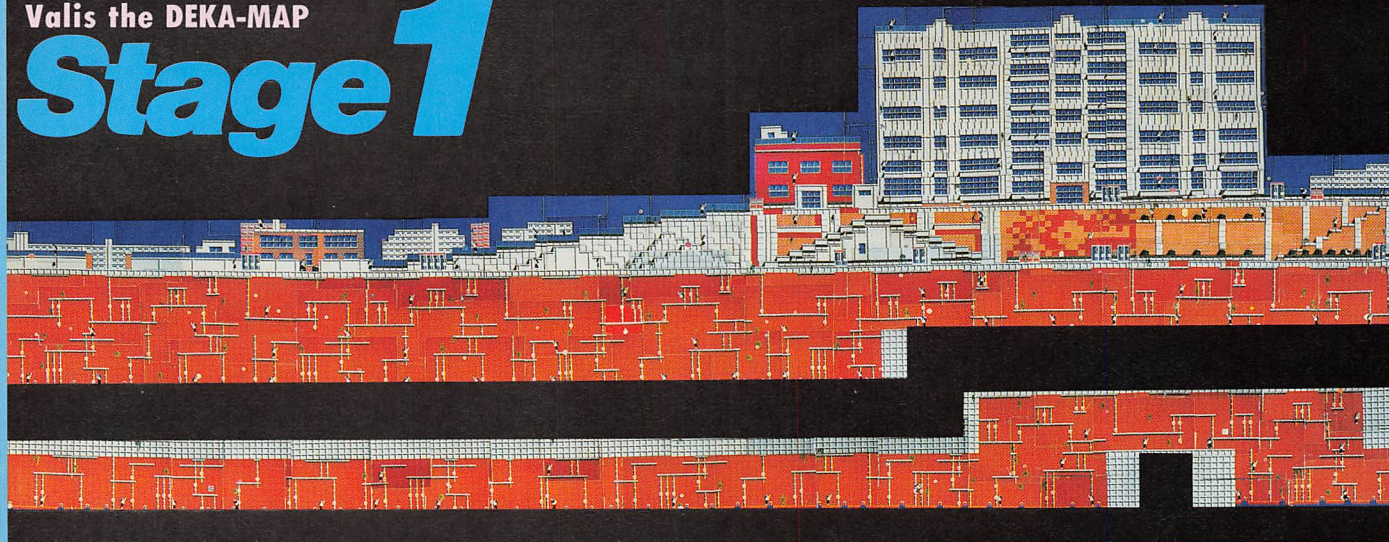
優子はジュエリーを持つ夢幻王ログレスと4匹の異次元魔王を倒すため、夢幻界に足を踏み入れた……。

アニメチックなストーリーのゲームだけに、画面の動きが感動的／ (⇒P21)

デカマップの作り方

『ヴァリス』のマップはあまりにも巨大で、とうてい2ページの見開きに収まるようなものではなかったのだ／　よってこのあとの6ページは編集部の暴挙と呼ぶにふさわしい、貼り合わせないと全貌が見えない、超デカマップになっている。これは1画面を10センチ×7センチくらいの大きさの写真にして、それを貼り合わせること4メートル×2メートル(ステージ2)なんていうギネスものを縮小した結果だ。

であるからして、15ページから20ページまでの6ページをキリトリ線にそってカッターで切り、次の図のようにつなぎ合わせて完全なデカマップを作らないとイケナイ／　マップがちゃんとつながるように少しずつ重なる部分があるから、必ずステージ1を表にして左から右に向かって1枚ずつ上に貼ること。ステージ1がきれいにつながっていれば、裏面もうまくいくようになっている。

ステージ１左

OFFENCE ITEMS

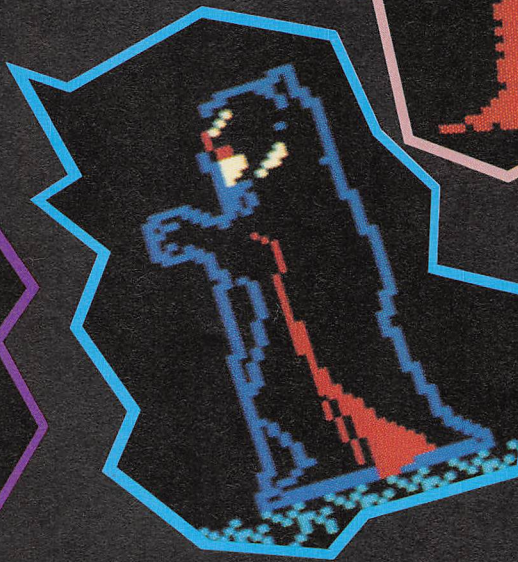
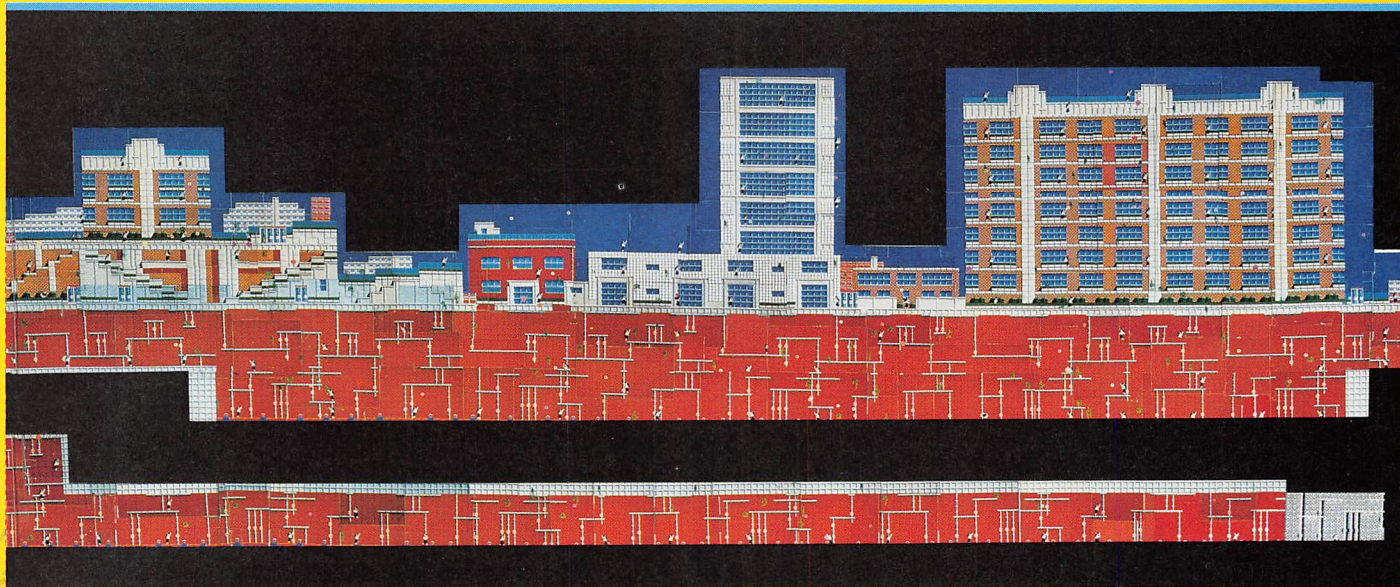
NAME	IMAGE	DAMAGE	ATTACK
BULLET		3	
HIGH BULLET		6	
SPECIAL BULLET		12	

NAME	IMAGE	DAMAGE	ATTACK
FIRE BALL		18	
LASER		24	
BEAM		30	

ゲームが始まったとき、優子はただの剣を持っているのだが、これは夢幻界では最低の武器で、敵のすぐ横まで行って切りつけないと倒せないのだ。まずはデカマップのどこかに置いてある、より強力なオフェンス(攻撃)アイテムを、一定のレベルポイントと引き換えに手に入れないとならない。ステージ１ではハイブリット、ステージ２以降ではスペシャルブリットがいい(ファイヤーボールより強力)。そして、ステージ５では最強の武器、ビームを持って戦おう。引き換えに30レベルもかかるが、すぐに取り返せるのだ！

◀キリトリ線

◀キリトリ線

Valis the DEKA-MAP
Stage 2
Stage 3
グール
ログレスの側近として"ヴェカンタリア"を守っている。異次元魔王ナンバーワンのパワーを誇り、弱点は頭くらい。連打 連打だ！
Stage 4
麗子
優子の同級生だった麗子は、ログレスに誘われて暗の世界、ヴェカンタの戦士となった。大きさは優子と同じ が、たいへんツオイ！
Stage 5
ログレス
暗黒の力を支配するヴェカンティの王。たいへん強そうだが、ビームとリフレクトを持っていればけっこう楽に倒せる。弱点は頭だ！

ステージ1中

DEFENCE ITEMS

各ステージにいくつか現れるディフェンス(防御)アイテムは、攻撃されたときに受けるダメージを20%〜80%減らしてくれるのだが、各ステージのデカキャラとの闘いが終わるとなくなってしまうのだ！ ステージ1ではプロテクションまで、ステージ2からは最強のリフレクトが現れる。リフレクトを取るとほとんどダメージを受けないため、そのステージは勝ったようなもの。勝利はディフェンスアイテムと共にあるのだ。

NAME	IMAGE	EFFECT
VALIS BRIGHT		20%OFF
VALIS MIND		40%OFF
PROTECTION OF VALIS		60%OFF
REFLECT OF VALIS		80%OFF

SPECIAL ITEMS

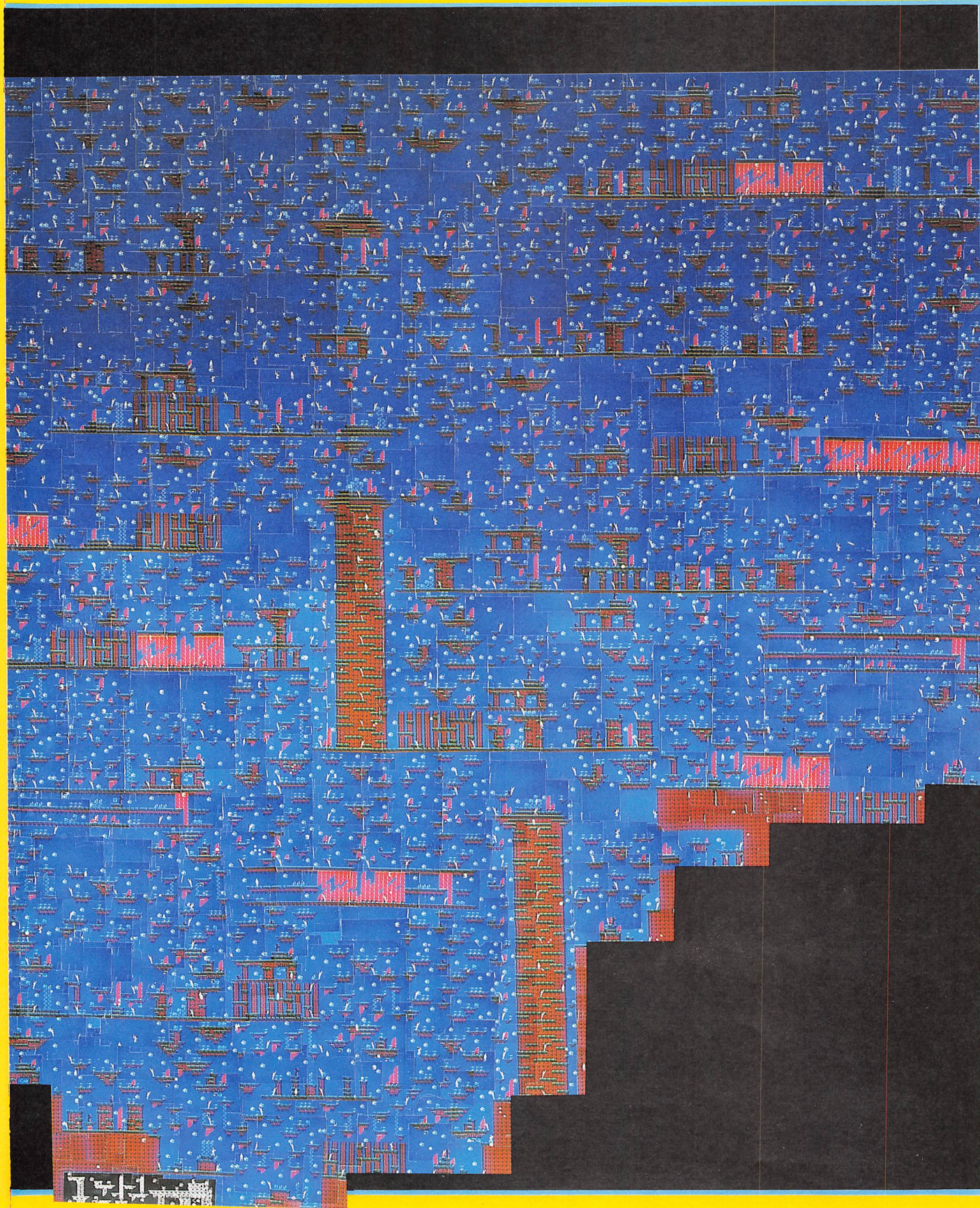
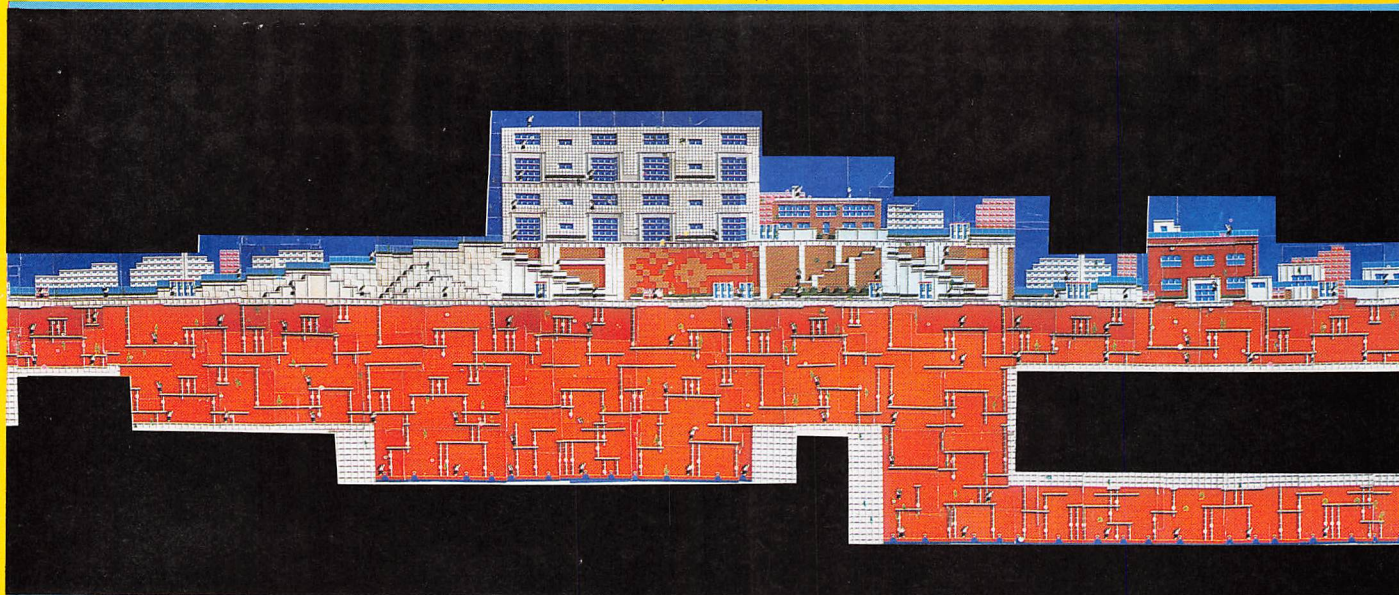
スペシャルアイテムは大きく2つに分けられる。ひとつは敵を倒したときに出るパワーカプセルで、これは最も重要。どんどん取ってレベルを上げるのだ！ そして、もうひとつはほかのアイテムと同じように一定の場所に置かれている3種類で、スーパーフォースオブヴァリスは敵にはじかれないで動けるのが気持ちよく、逆にスーパーフォースオブヴェカンティは敵が無敵になってしまうので、取ってはイケナイのだ！

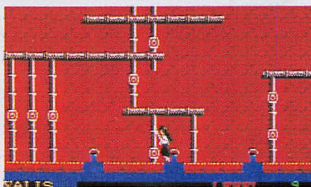
NAME	IMAGE	EFFECT
POWER CAPSULE		パワーが上がる
FORCE OF VALIS		画面上の敵を全滅させる
SUPER FORCE OF VALIS		10秒のあいだ無敵になる
SUPER FORCE OF VACANTY		10秒のあいだ敵が無敵になる

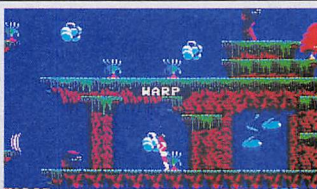
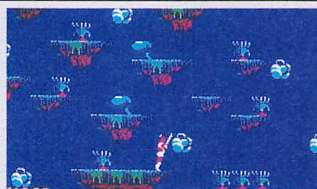
◀キリトリ線

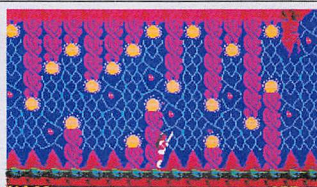
◀キリトリ線

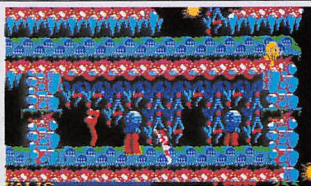
ステージ2中

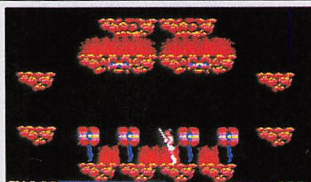
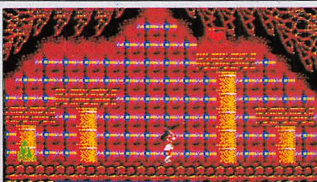
ステージ1右

STAGE PICKING UP

STAGE ● 1
TOWN

地上でビシバシ敵を倒し、レベルを上げよう。ここではビルの屋上あたりにアイテムがある。ハイブリットとプロテクションを持ってダズルに挑戦だ！

STAGE ● 2
NORTH VANITY

このステージからワープゾーンが出現し始める。装備をそろえてから行くといいだろう。スタート地点から右へ右へと走ればアイテムが見つけやすいぞ！

STAGE ● 3
THE VALLEY OF VORGS

このステージは似たような地形が上下左右にループしている。スタート地点から右へ行くとリフレクトがあるので、必ず手に入れるようにしよう！

STAGE ● 4
THE ENTRANCE OF VACANTY

このステージはスゴイ。敵の攻撃が凄まじく、マップは入り組んでいる。最大の難関なのだ。ステージ4に入る前によほどレベルを上げておかないとアウト！

STAGE ● 5
THE TOP OF LOGLESS CASTLE

最終ステージ。ログレスとの戦いに備えてスタート地点の回りでレベルを上げておこう。リフレクトとビームを手に入れておかないと最後にてこずる！

◀キリトリ線

ステージ2左

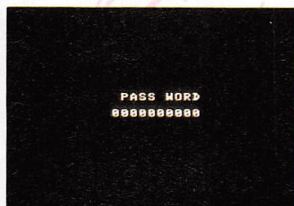
Stage1
ダズル

動きがそれほど速くなく、ジャンプもしないので、プロテクションをつけ、ハイブリットで頭を狙い打ちしていれば、必ず倒せる！

Stage 2
スペクター

空中を飛び回るために狙いづらく、攻撃もかなりキビシイ。プロテクションとスペシャルブリットを持って戦わないとアウトだ！

マップ体験はパスワードから！

パスワードの使い方は、①ステージごとに表示される数字をメモし②次にプレイするときに、タイトルが消えたあとにリターンキーを押す③するとパスワード入力になり、10ケタの0が表示される④この0に、カーソルキーの上下で値を入れ、左右で入れる位置を変え⑤入れ終わったらリターンキーを押すのだ！

パスワード入力。10個並んでいる0に数字を入れてリターンだ！

ゲーム開始時のパスワード。ちょちょっと手を加えると必勝法に！

今度はパスワードの５番目の数字を２つ上げてみる。すると……

こいつはスゴイぜ。最初からレベルが203もある。これなら楽勝！

電源を入れ直してパスワード入力。３番目数字を１増やして入れると

なんと、いきなりステージ２から始まった。しかし敵が強すぎる！

全ステージの攻略法はこうだ

『ヴァリス』のステージごとの攻め方。

ステージ1……スタート地点のまわりの地上を行ったり来たりして、レベルをできるだけ高くする。ハイブリットとプロテクションを手に入れておくと便利だろう。ちなみに、レベルの最大値は255。レベルを上げやすいのはここだけなので、ステージ2以降のためにも、最大値まで上げておきたいところだ。さすればステージ4までは行ける！

ステージ2……スペシャルブリットとリフレクトを取ればOK！

ステージ3……ステージ2と同じく、リフレクトの有無で勝負が決まる！

ステージ4……デカキャラのいるところまで、ぐんぐん登って行かなければならない。ここでは出たパワーカプセルを無視してでも先に進むこと。ここではレベルが減る一方だろうから、少しでも早くデカキャラシーンへ行くようにしたい。

ステージ5……スタート地点のまわりでレベルを上げる。最上部の左端にリフレクトがあるが、レベルが十分に上がっているようなら取らなくてもいい。ただし、武器はスペシャルブリットかビームが必要だ。

ログレスを倒すと、何もなかったかのように、のどかに雲が流れていた

優子 WATCHING!

はっきりいって、パッケージにある優子のイラストを見ただけで、このゲームは買いたくなるのだ！　ゲームの設定から、優子に『幻夢戦記レダ』の朝霧陽子を思いうかべる人もいるだろうが、「優子は優子だもん」のノリで、とにかく優子のいろいろな姿を集めてみた。ステージ１のセーラー服、ステージ２以降のダーティペア風の戦闘コスチューム、とても痛そうなはじかれポーズ。見たくないのはゲームオーバーのポーズだけだ！

FAN ATTACK

THIS STORY TAKES PLACE IN THE DISTANT FUTURE.

▲「これは遠い未来の物語である」

ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ

アクション要素を加えた新しいタイプのシミュレーションゲーム『ディーヴァ』。ゲームの奥は深く、ただやみくもに戦いをはじめると、敗退を繰り返すだけになる。まず、基本的な戦い方を知ることからはじめてみよう。

T&Eソフト ☎(052)773-7770
発売中
価格7,800円
MSX2専用(VRAM 128K) 2DD

噂のアクティブ・シミュレーション・ウォーってなに?

キミは全艦隊と植民星を意のままに動かす司令官。惑星攻略のときには、前線の戦士ともなるのだ!

アクティブ・シミュレーション・ウォーという新しいジャンルを打ち出した『ディーヴァ』。壮大なストーリーをバックに繰り広げられる戦いはなかなか厳しい。シヴァ・ルドラ率いる帝国軍の侵略をくいとめ、最終的な勝利を得るには、謎のナーサティア双惑星を壊滅しなければならない。だが、そのまえには大きく深い謎がたちはだかっているのだ。

ディーヴァは3つのモードがある。ひとつめは戦略モード。これは本格的なシミュレーションゲームの部分だ。

ふたつめは艦隊戦モード。シミュレーションウォーの戦闘部分を簡略化したもので、それぞれの艦船の強さと能力を考えて配置すればあとは戦いを見守るだけ。

そして、最後は惑星戦モード。援護爆撃と補給の位置などをセッティングしたら、あとはもうアクションゲームの世界、敵を撃って撃って撃ちまくる。

3つの要素がひとつになってディーヴァというゲームを作りあげている。惑星戦のアクションゲームに勝てなければどうしようもないし、シミュレーションの戦略をあやまれば行きづまってしまう。

キミの知性と腕力を刺激する新しいタイプのゲーム、それがアクティブ・シミュレーション・ウォーなのだ。いざ戦略と戦闘の世界へ。

▲◀すべては惑星アルジェナの消滅から始まった。惑星アルジェナは帝国の主星だったのだ。なぜ、帝国は自らの主星を破壊したのか……。その謎を求めてアクショー・ビア(左)は旅立った。彼こそ、MSX2版の主人公、つまりキミのことだ!

▲戦略モードの画面には情勢を知らせるさまざまなニュースが出る

▲帝国軍が中立惑星を侵略して成功。敵勢力が次々に広がっている

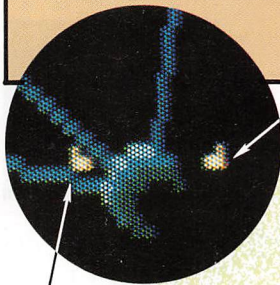
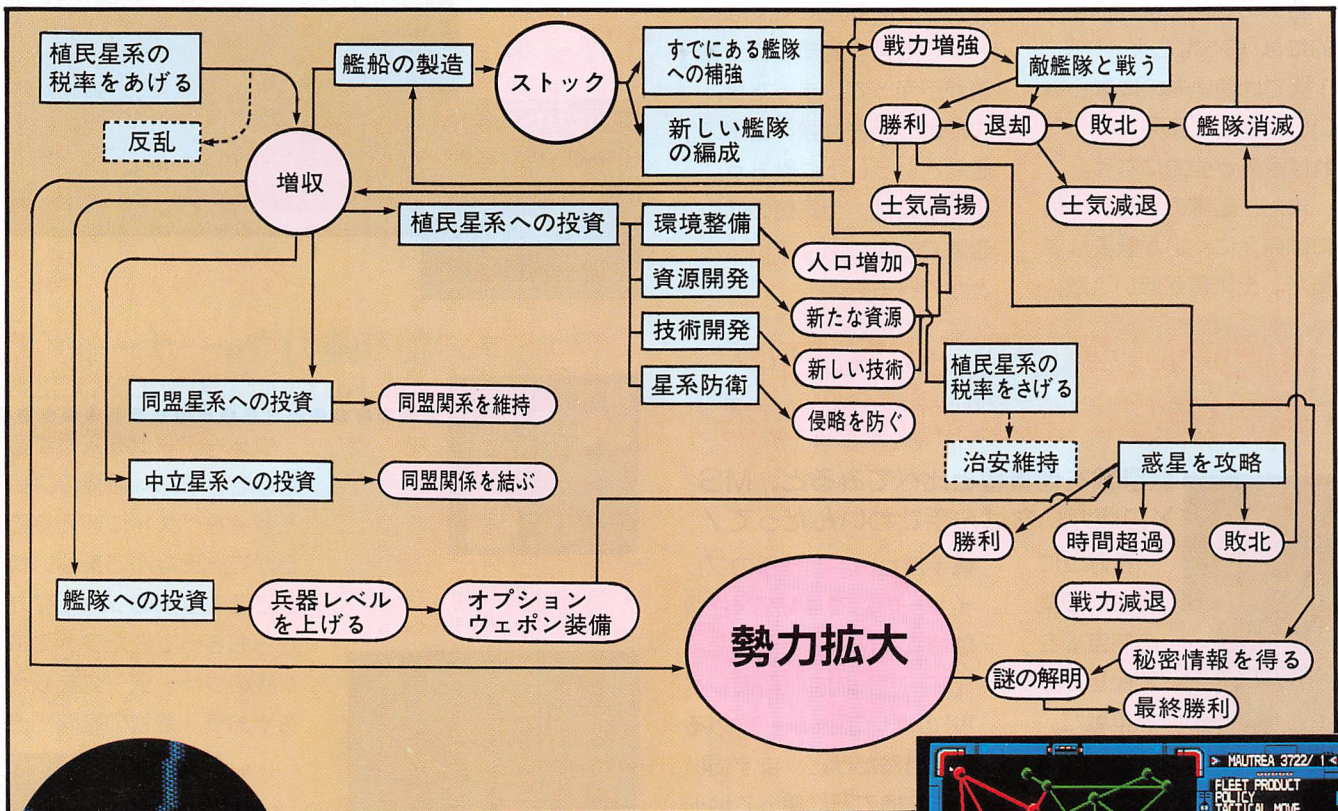
▲サブコマンドで両陣営の勢力をチェック。ずいぶん出遅れている

図解・『ディーヴァ』！これでどーだ!!

ディーヴァの戦略をたてるときは、目先のことばかりにこだわっていてはたいした効果は望めない。そこで、各コマンド（図の四角の部分）によって状況がどう変わっていくかを図にまとめてみた。

アクショー軍側

◀星系マップ上のあちこちで惑星の右側に表示される白い船影は自分の艦隊を表している。つまりアクショー・ビア側の艦隊だ

◀アクショーの植民星系を侵略しようと、帝国軍がひとつの艦隊を送りこんできた

帝国軍側

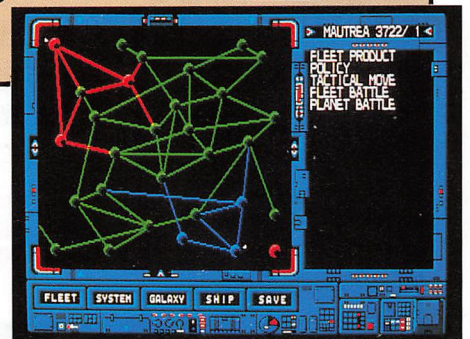
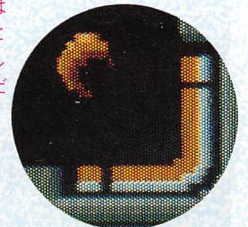
▲惑星の左側に表示されている白い船影は帝国軍の艦隊だ。マップをながめるときはこの船影にいつも注意しておこう

上の図を見れば、戦略モードの大きな流れがよくわかるだろう。

このモードは、お金の流れが中心になっている。お金がなければ、惑星への投資も、艦隊の増強もままならないし、お金を得るには惑星に投資したり、艦隊を増強して植民星を増やしたりする必要がある。そのへんのバランスをうまく取りながら進めていくのが、このゲームの楽しさなのだ。

まず、どこから手をつけるのか。ゲーム序盤は、とにかく資金が不足している。そこで、まず自分の植民星の税率をあげよう。これがいちばんてっとりばやい増収法だ。

そうして得た資金を艦隊生産に投資するのだ。序盤戦ではまず艦隊強化にお金をかけるのがポイントだ。

ただ、税をあげっぱなしだと反乱が起きたり、惑星が疲弊したりして逆に減収になることも多い。バランスを考えて減税や投資もやっていこう。

▲戦略モードの基本画面。最初の植民星系は3つ、ここを本拠地として、帝国軍との厳しい戦いがはじまるのだ

▲これが最終目的のナーサティア双惑星だが、航路はつながっていない。敵艦隊から得た情報を総合して解明しよう

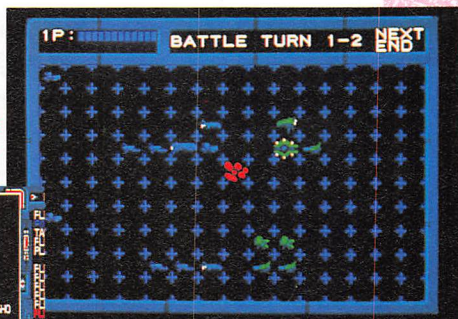
艦隊戦モードでは『前へならえ！』戦法

惑星上で敵の艦隊とぶつかりあう艦隊戦モード。同じ戦力の艦隊でも配置しだいで弱くもなれば強くもなる。士気値も重要な要素だ。

自分の艦船の配列は基本的には「前へならえ」。特に１機では使いものにならないOM艦でも直列にならべれば意外と強力になる。

また、艦隊の士気値は目には見えにくいが重要な要素だ。士気値が低いと敵にダメージを与えにくくなる。

やむをえず退却して士気値が下がってしまったら、次に戦うときは強い自軍の艦隊といっしょに戦おう。そうすれば、士気値の低い艦隊でも楽にあげていくことができるぞ。

▼いよいよ艦隊戦だ。戦いのおこなわれる惑星が拡大画面に現れる

▲艦船を１列にならべて攻撃。集中砲火で一気に敵艦隊を破壊せよ

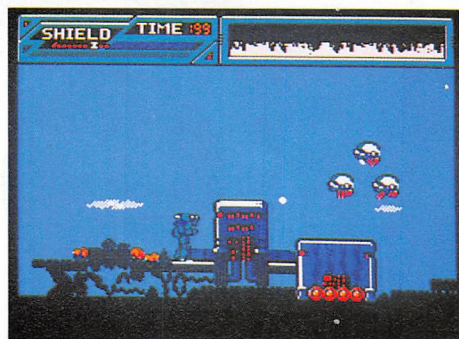
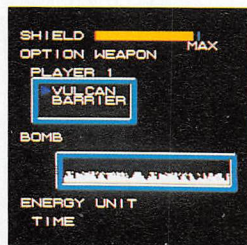
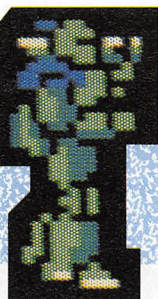
いっぺん負けてみなくちゃわからない惑星戦の難しさ

▶キミのドライビング・アーマー

惑星戦を他機種と比べてみると、MSX2版がいちばん手ごわいんだって！

艦隊戦に勝ち、惑星の制宙権を確保したら、惑星戦だ。

これが結構手ごわい。他機種のプレイヤーの話ではMSX2版は特に難しいんだそうだ。"DEFENCE"(防衛レベル)の低い星系から攻めるのは当然だけど、まず弱い艦隊を捨て石に使って地形を把握してから強い艦隊を攻めこませよう。

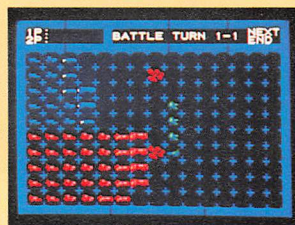
◀オプション兵器の選択や援護爆撃・補給の位置を決めて戦闘開始

▲プレイヤーは惑星上でドライビング・アーマーとなって戦う。残り時間や補給の時間もつねに注意すべし

ファミコン版の強力ウォーデータ！

NGDRLKQDTRRHDXJCLX

ウォーデータを入力するだけでいろんな機種のプレイヤーをゲストに迎えることができるなんて楽しいね。

ここでは隣のファミマガからもらってきたファミコン版のウォーデータを教えちゃおう。最強の艦隊だぞ。

▲ウォーデータを入力すると画面にはマータリ・シュバンが登場！

▲赤いほうがマータリの艦隊。最大規模にまで成長した最強艦隊だ

▶艦隊戦に勝つと、有力な情報をゲストも教えてくれるのだ

こいつらが敵だ、名前はまだない

◀ある惑星に出現した敵のドライビング・アーマー。装甲が厚く、要注意の敵キャラだ

◀画面左の空中から飛来してくる。無機的な物体だけに怖いキャラ

▶いん石みたいなやつ。撃つタイミングをはかるのがむずかしい！

◀地上にあって攻撃してくるやつもいる。こいつは、そのひとつだ

オプションウェポンがほしいよー！

◀これがバックバルカン。自分の背後に発射できるうれしいオプションだ。でも50発撃っちゃうと弾切れになる

◀光るバリア。敵のあらゆる攻撃に耐えることができる頼もしいオプションだ。でも使用できる時間は25秒だけ

▶レーザー。どんな敵でも一撃のもとに破壊できる強力なオプション・ウェポン。でも50発までしか使えないぞ

FAN ATTACK

世直しも命がけ
ゴエモンの道中記

がんばれゴエモン！からくり道中

コナミ☎03-264-5671
発売中
価格5,800円
MEGA ROM MSX2専用(VRAM 128K)

テッテッテッテケテ、テッテケテケテケ、テッテケテ♬　軽快なBGMに乗ってやって来ましたゴエモンだい。金、金、金の世の中で泣くのは弱ェ者ばかり。「これじゃいけねえ、ゆるせねェ」目指すは花のお江戸の大将軍。世直しはアッシにまかしておくんなせぃ。

ゴエモン強化アイテムだ

ゴエモンの武器は御自慢のキセルのみ。オマケに最初はものっスゴく足が遅い！　でもでも心配は御無用。道中あちこちに置いてある玉手箱の上をジャンプすれば、ゴエモンを強化するアイテムを手に入れることができるんだ。さぁ、玉手箱を見つけたらジャンプ。

▲玉手箱を飛び越したらひょっとこが…。取ればスピードアップだ

まねき猫

▶オヤオヤ、今度はまねき猫が。これを取ると、素晴らしい事が…

◀小判投げのゴエモン。やっぱり飛び道具は便利だぜィ

ぞうり

▶ひょっとこを取るとアイテム表示はぞうりになる

これだけは持つべしアイテム

ゴエモンを助けるアイテムは、店で買えたり、道や地下通路に落ちてたりするんだ。できれば全部持っておきたいモノばかりだけど、いろいろあるアイテムの中で「これだけは持ってなくちゃ」ってやつを教えよう。

親分の書状

◀これがあると、どの店もフリーパスで入れるんだ

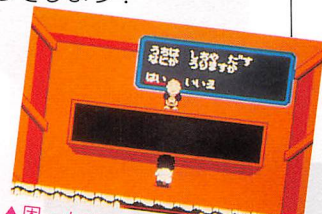
砂時計

▶残りタイムが200増える。いざというときに買おう

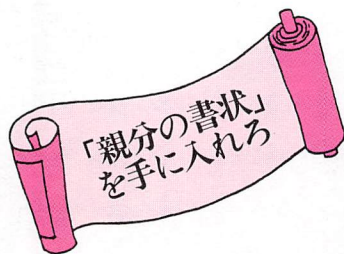
ひょうたん

◀体力の最大値が４ポイントアップする強力アイテム

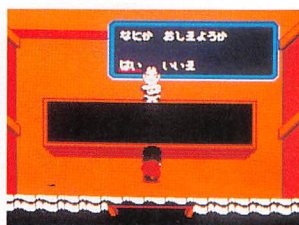
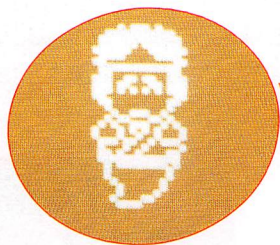
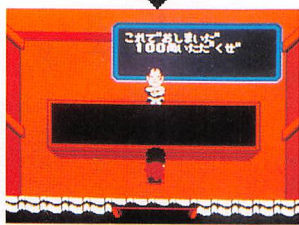
うちは質屋だす

質屋さんへはアイテムの"親分の書状"を持っていないと入ることができないんだ。でも、お金に困ったときは本当に助かってしまうので、ついつい常連さんになってしまう？

▲困った時はホエホエ「質屋だす」。金に替えておくんなせェ

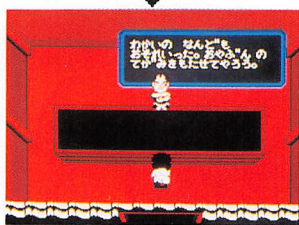
▲アイテムのお守りを質に入れたら巻物をくれた。ラッキー

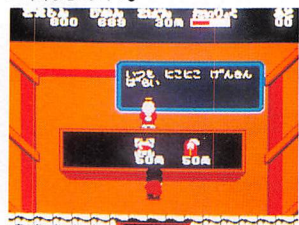
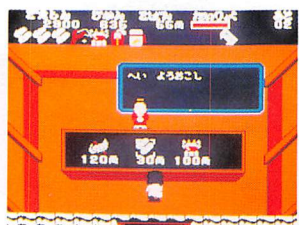
▲およよ、巻物を取ったらコンティニューが使えるようになったぞ

このゲームで一番重要なアイテム〝親分の書状〟は、情報屋からもらえるんだ。

でも、情報屋にはいい奴と悪い奴と2種類いる。いい情報屋に3回入れば「おやぶんのてがみをもたせてやろう」と言って渡してくれるけど、悪い奴は「しつこいぜ」と怒ってしまうぞ。

区別の仕方はキミ自身で研究してみてくれ！

▲ここが情報屋かぁ。ちょっとコワそうなお兄さんがいるなァ

▲情報を得るにはお金は不可欠。でも100両はちょっと高いな～

▲あら、いやだヨ。死んじまったい。100両払えない私が悪いのネ

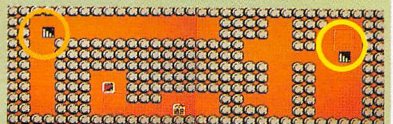
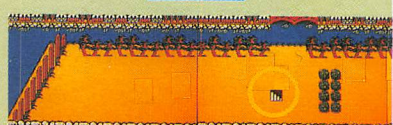
▲２回目の訪問。この言葉の中にいい奴と悪い奴の区別がある……

▲３回目の訪問でいい情報屋はゴエモンに〝親分の書状〟をくれる

店に入ってみて、「あっこれ欲しかったんだぁ」と思ったら「みせはおわったよ」と追い返され苦い経験をしたことがキミもあるハズ。このよろず屋の開店時間はゲームの残りタイムの10の位に深く関係しているんだ。そこでこのよろず屋に関する秘密をみんなにずずずぃ～っと教えちゃうぞ。とくと御覧あれ。

▲売ってる品物が２つ以下の店は10の位が偶数の時に開店だす

▲売ってる品物が３つ以上の店は10の位が奇数の時に開店なのさっ

スタート

さすがメガROMの『がんばれゴエモン』。出雲国・丹波国・摂津国・近江国・尾張国・信濃国・江戸の全部で7つの諸国、ステージ数にして各国7ステージの49ステージがゴエモンワールドを築きあげているんだ。ここで紹介しちゃうのは出雲国のステージ１、宿場の章だけど、この最初のステージだけでもからくりがいっぱい。道と道をつなぐ橋が実はループしていたり、とんでもない所に出ちゃったりとか……でもそんなのはこのマップを見て軽くクリアしてちょ。

地上と2画面分の地下通路は、同じ色の円内の階段でつながっているんだ。地下通路にはお店で高く売っているアイテムが落ちてたりするから、必ず入ろう！

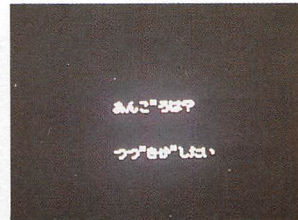
がんばれゴエモン! からくり道中(どうちゅう)

『がんばれゴエモン』はもう隠しコマンドの宝庫。数々ある隠しコマンドの中から特別にこの3つを紹介しちゃおう。ほかにもいくつか面白いのがあるので、みんなも探してみるといいかもしれないよ。でもさすがコナミさんだね。気がきいてるよな。

1 1P(プレイヤー)のゴエモンがネズミ小僧に

▲CTRLでゲームをスタートし、「くるくるてんてん」と入力

▲あら不思議。1P(プレイヤー)のゴエモンがネズミ小僧に早変わり

2 コンティニューが使えるよん

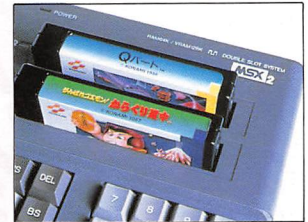
最近はどのゲームにもたいていはついているコンティニュー。もちろん『ゴエモン』でも使えるワケだが、質屋で巻物をもらわなくても最初っからコンティニューが使えるコマンドがあるんだ。

▲CTRLでゲームをスタートさせ、「つづきがしたい」と入力する

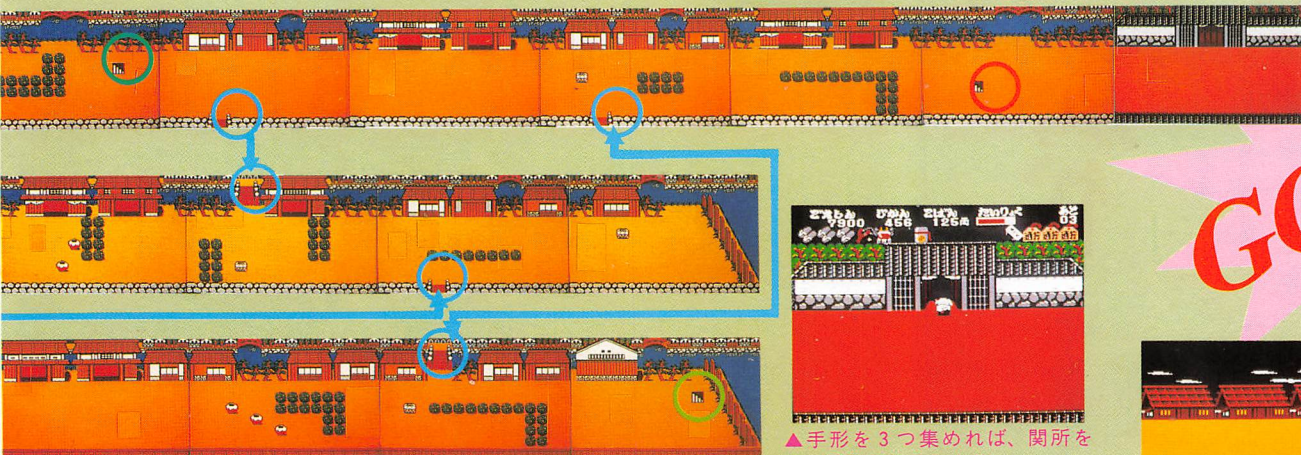
3 おみっちゃんに触って10両収得

この隠しコマンドを使うと従来のボーナス1000点の他に10両がもらえちゃうぞ。

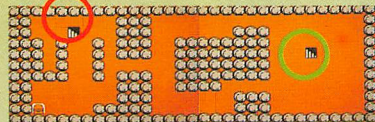
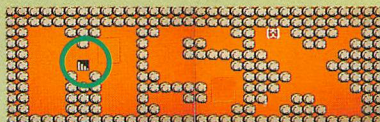
▲ゲーム途中でポーズをかけ、「すきやねん」と入力すると……

▲わかるかなァ。おみっちゃんに触ったら10両もらえたんだォ

な、な、なんと! コナミで発売している『Qバート』が、『ゲームを10倍…』の代わりに使用できるのだ。

▲スロット1に『ゴエモン』、スロット2に『Qバート』を入れます

▲そうしますと、ほら10倍と同じでげしょ

▲手形を3つ集めれば、関所を楽々通過できるのさ!!

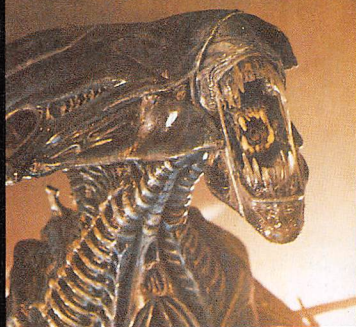
▲悪大名からせしめた金だ、みんな受け取っておくんなせィ

ワンランクアップ。知的っぽい君が、ステキだよ。

もちろんゲームも楽しいけれど、せっかくのパソコン、できれば本格的に使いこなしてこそ、価値が高まるというもの。そんな理由で、WAVY23、初めて使うひとにも、とっても使いやすいように、それでいて、より本格的に使いこなそうとした時には、ちゃんとそれに応えてくれるよう、細部にまで気を配った本格仕様になってます。まず、RAM64KB・VRAM128KBの大容量。MSX$_2$の高性能をフルパワーで発揮して、512×212ドット(512色中の16色使用可能)の高解像、また、256×212ドットなら何と512色の同時表示が可能。プログラミングや数値入力時に断然便利なテンキーの装備や、本体上面配置の使いやすいダブルカートリッジスロット、それに、CAPSキー・かなキーの切換え表示ランプなど、とても使いやすいスタイルになっていて、BASIC学習がしっかりできる内容充実の本格BASICマニュアルまで付属。RGB(8ピン)/A・V/RFの3出力で、家庭用カラーテレビでも使えます。

資料請求券
MSX FAN
創刊号

三洋電機株式会社

●お問い合わせは………情報システム事業本部 国内販売事業部OA機器企画部 〒550大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL06(443)5144
東京営業部TEL03(836)3871 近畿営業部TEL06(443)5140 北海道営業所TEL011(271)6470 東北営業所TEL022(267)3681
中部営業所TEL052(582)6123 中国営業所TEL082(243)9120 四国営業所TEL0878(34)7694 九州営業所TEL092(291)6270

MSX2 PERSONAL COMPUTER
WAVY 23
PHC-23(GR)グレー
標準価格32,800円

エイリアン2

ALIENS

This Time It's War

There Are Some Places In The Universe You Don't Go Alone.

©1987 20th CENTURY-FOX

未踏の惑星アチェロンの宇宙技術者からの通信が途絶えた。
調査の指令を受けた女性航海士リプリーは、そこでエイリアンの築いたバイオ・メカニカルな建造物を見つける。人間の体内で孵化し、金属をも腐食させる濃縮酸の血液を持つ、エイリアンのいまわしい記憶が甦る。
しかしもうリプリーは戻ることはできない。自らを救うべく方法はただひとつ。ハイテク兵器を駆使してエイリアンを倒すしかない。スクリーンの息詰まるスリルと興奮を、そのまま君に贈るために、パソコンゲーム開発の最高のクリエイター達が結集した、SFXシューティングゲーム、「エイリアン2」。今、君のもとへ。

〔適合機種〕MSX(16要1M)・PC8801mkⅡSR以上・XIシリーズ 予価MSX 5,900円 PC8801mkⅡSR以上・XIシリーズ 7,200円(ディスク版2枚組)

このゲームはACTIVISION社の許諾を受けて開発したものです。 写真提供:20th CENTURY-FOX

PONYCA LAND SPECIAL

新ゲーム情報誌の広告は、やっぱりニュー・テイストのゲームで飾りたい。PONYCA LAND SPECIAL。ドキドキワクワクするゲームがラインアップ。特に新作コロニス・リフトの3D感覚がすごい。リアルでファンタジックだ。他にもヒット独走中のザナックやMSX版移植のファンタジーゾーンなどおすすめのゲームばかり。PONYCA LAND SPECIALは、君のゲーム・スピリットを刺激する。

幻想

誰もが空想の世界に遊んだことがあるだろう。自分で思い描いていた世界が夢の中で再現されたこともあるだろう。そこは、風変りな生物が生息し、見たこともない色彩で構成されている。とてもファンタスティックで素敵な所。しかし決して深入りしてはいけない。二度と帰ることができなくなるかもしれないから。

ファンタジー・ゾーン

想像を超えたグラフィックス。
奇想天外のラスト・シーン。
待望のMSX版"ファンタジー・ゾーン"、
もうすぐ登場!!

とうとうMSX版に移植。あのSEGAのヒット・ゲーム"ファンタジー・ゾーン"がMSXゲーム・シーンにデビュー。ゲーム・センターでも大人気だから、待ちに待ったファンも多いことだろう。とにかくファンタスティック!! 美しくも不可思議な世界に思わず見入ってしまう。しかもこんな世界にぴったりの個性的なキャラが次々と現われる。そのうえシューティングというジャンルを超えたゲーム内容。待ち受ける奇想天外のラスト・シーン。もう"ファンタジー・ゾーン"は君をとらえて離さない。

ROM CARTRIDGE MSX
R55X5812 ¥5,500 3月21日発売予定
(16KB以上のRAMで作動します)
■解説書付

PONYCA

世界最初の人工衛星「スプートニク号」の成功以来、人類の宇宙への夢は果てしなく拡がり、その夢をひとつひとつ実現してきた。月へ、火星へ、そして太陽系外へと。きっと、10年、20年先の宇宙開発は、想像を超えるものとなっているはずだ。しかしその時、高度化した機械文明が人類に危機をもたらさないと誰が断言できようか。

ZANAC ザナック

人類に壊滅的な打撃を与えた機械化防衛システムは、AFX-5810型ザナックにより完全に破壊された。しかし、この先史文明の遺産は、人類の英知を越えていた。システムIが停止した時、システムIIが作動を始めたのだった。前システムを上回る攻撃力と頭脳。これに対抗するためにザナックのパワーアップが行われた。フライ・オン、ザナックAFX-6502! 宇宙の平和と人類の未来がかかっている。

カイ感。ツウ快。ザナック AIがシューティング・ゲームを変えた。

AI機能を搭載したザナックは、テクニック・レベルにより敵の出現場面や攻撃パターンが変化する。だからストーリーは数限りない。ファミコン版に匹敵する面白さ、痛快さのMSX2版ザナック登場!!

GAME DESIGNED BY COMPILE
PRODUCED BY A11
COPYRIGHT BY PONY INC.

ザナックAFX-6502
全長11.9m。通常兵器/特殊兵器搭載。通常兵器は特定の状況下で、特殊兵器は同種の複数装備によってパワーアップ可能。

妖精
青い扉に10発撃ち込むと妖精が現われる。すぐにタッチすれば要塞をひとつ破壊してくれる。

アイアイ
森の中に潜んでいる。1発撃ち込むと通常兵器がフル・パワーアップ。2発で特殊兵器がフル・パワーアップ。そして…

㊙テク
レーザー
FIRE5を連続してとれ! またはFIRE5をひとつとった後、アイアイを撃ち続けろ! するとパワーアップがはかれ、レーザーを装備できる。

ROM MSX
R49X5093 ¥4,900
(8KB以上のRAMで作動します)

MEGA ROM MSX2
R58Y5093 ¥5,800
(VRAM64Kでも作動します)

■ゲーム/反射神経型 ■解説書付
■コンピュータデザイン/コンパイル
■プロデュース/A.I.I ■製作/ポニー

今なら、これが当たっちゃうんだゼ!

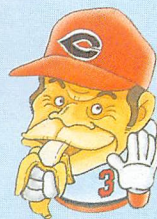
またまた当たるカッコイイ、オリジナル・テレホンカード。もちろん、コレクション・アイテムとしての価値も充分。
のんびりしてると、なくなっちゃうぞ。今すぐ応募しよう! このチャンスを逃すなっ!

応募要領/ポニカのパソコン・ゲーム・パッケージの背表紙下にあるポニカ・マークと型番の部分を2枚、紙に貼り、住所・氏名・年齢・職業(学年)・お持ちのパソコン名を記入して、封筒でお送りください。(ファミコン用ソフトは除きます)
期　間/3月20日(金)〜5月10日(日)消印有効
賞　品/ポニカ・オリジナル・テレホンカード。(50度数 カードの種類は選べません)抽選で1,000名様に。
発　表/発送をもって代えさせていただきます。なお、発送は6月以降となります。
宛　先/〒102 東京都千代田区九段北 3-3-5 ニューポニービル
株式会社ポニー　映像営業部「テレホンカード・プレゼント」係

MSXファンの君に贈る…

テクノポリスソフト TECHNOPOLIS SOFT

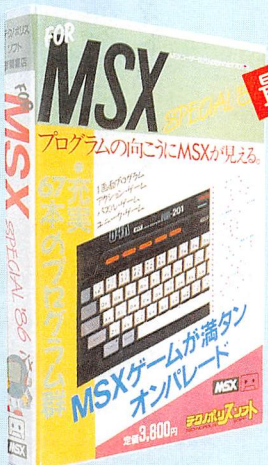
FOR MSXシリーズ

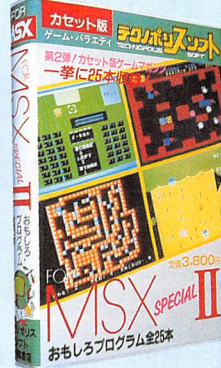
一人でも二人でも遊べちゃうぞ!!

夢の対決実現!!
桑田が投げる。清原が打つ。
12球団対抗ベースボール。

ROM 16K以上
48TSX-3
価格4,800円

プロフェッショナル ベースボール

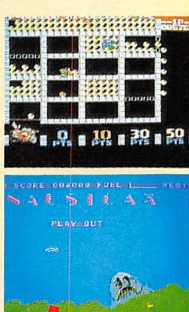
FOR MSX SPECIAL '86

究極のテープ版ゲームマガジン登場!!

TAPE版
16K以上
38TSM-3
価格3,800円

FOR MSX SPECIAL
TAPE版
32TSM-1
価格3,200円

FOR MSX SPECIAL-II
TAPE版
38TSM-2
価格3,800円

Lot Lot ロットロット

ROM 16K以上
48TSX-2
価格4,800円

ハラハラ、ドキドキ瞬間移動を繰り返し、高得点エリアにボールを落とせ! パズル・アクションゲームの決定版!

忘れじのナウシカゲーム

ナウシカ・ゲームの決定版。グラフィックス、ストーリー性で勝負だ。

ROM 18K以上
58TSX-1
価格5,800円

●製作発売元
㈱徳間書店 テクノポリスソフト
〒105 東京都港区新橋4-10-1
●販売元
㈱徳間コミュニケーションズ
〒105 東京都港区新橋1-18-21 第1日比谷ビル
TEL.03(591)9161

マイクロキャビン®

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

©R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

シュミレーションゲーム

大戦略

©システムソフト

開発進行中!!

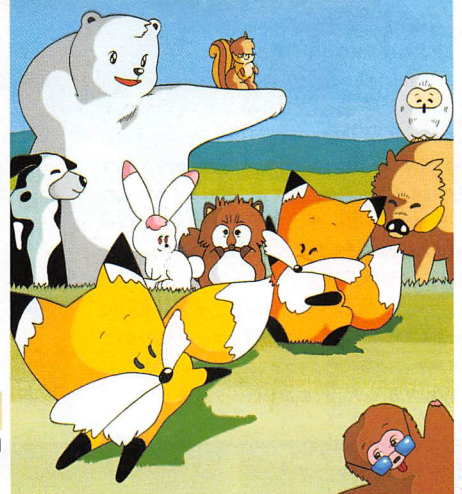
MSX2版

MSX2がもっと
おもしろくなりますよ。

途中のデータがゲームカートリッジに記録できる!!
バッテリー・バックアップS-RAM搭載(バッテリー付)

ロール・ベンチャーゲームシリーズ

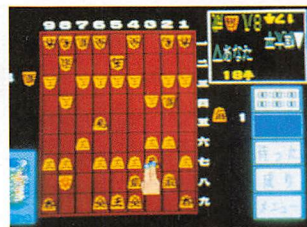
はーりぃふぉっくす®
MSXスペシャル

●ご好評いただいた"は〜りぃふぉっくす"シリーズのMSXスペシャル・バージョン!
●ロールプレイングゲームの要素を取り入れたアドベンチャーゲーム
●マルチウィンドウを駆使した会話モード
●体力やアイテムも画面に表示

コンピュータの裏をかけ!

本格将棋

棋太平 きたへい

●定石、最大5つ登録可能(FD版)
●アセンブリ言語で高速応答
●新思考ルーチンで一段とレベルアップ
●美しいグラフィックと見やすい漢字表示
●対局の記録・再生機能付
●新聞・雑誌等の盤を設定する盤設定機能付

©S・P・S

MSX2 メガROM(64K RAM/128K VRAM) ¥5,800
MSX2 3.5" 1DD(64K RAM/128K VRAM) ¥6,800

3/21㊗ 第2回 STACフェア開催

★春休み第1弾!STAC14社が自慢の新作を持ち寄って、パソコンフリークに贈る春の祭典!!
★各社オリジナルグッズの販売もあるぞ!!

とき:昭和62年3月21日(祝) AM10:00〜PM4:00
ところ:科学技術館(東京都千代田区北の丸公園2-1)

主催:STAC会 協賛・出展ハードメーカー:日本電気㈱、富士通㈱、㈱ソニー、松下電器産業㈱、シャープ㈱、ブラザー工業㈱ (順不同)

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482

私たちは子供だましではないゲームを創りたい。
SYSTEM SACOM
SAKURAI-BLG 38-16 RYOGOKU 4-CHOME, SUMIDA-KU, TOKYO 130 JAPAN
TEL 03-635-5145 FAX 03-635-5148

Märchen Veil Ⅰ

ゲーム新世界に時を、うばわれる。

Marchen Veil

MAX、MSX2専用1メガROM版

MSXの限界にチャレンジした、メガロム版「メルヘンヴェールⅠ」(ブックタイプパッケージ)。MSX本体メモリーが16K以上で動作します。メガロムのメモリ、MSX本体のメモリとも、余すところなく120パーセントフルに活用したスーパーソフトです。ハード上の制約でグラフィックに多少の変更がありますが、オリジナルの98版のシナリオ、ストーリー、そしてサウンド等、メルヘンヴェールのエッセンスは全てMSX上に叩きこみました。

MSX2専用FD版

MSX2のグラフィック特性を生かし、オリジナル98版に迫るファンタジックなヴィジュアルを堪能できるMSX2専用ディスク版(CDタイプクリスタルパッケージ)。勿論、内容、シナリオ、音楽もオリジナル通りです。

●MSX用1メガROM(MSX2でも使用可)/¥5,800

●MSX2専用FD版/¥7,900

GAME SCENARIO

ヴェールとなって世界の果てへ飛ばされてしまった王子の旅。人間の姿に戻るため、愛する姫の待つフェリクスへ。フェリクスへの道を探し出すためには、様々な試練を乗り越えなくてはなりません。メルヘン・ヴェールⅠでは、海の神に会うまでの物語が織り込まれています。また、ゲームが進むにつれ解き明かされて行くヴェール族の秘密。一体そこに秘められた謎とは?

ACTION

各ステージにある様々な目的を遂行することによって、次のステージに移ることができます。魔法の剣〔アキナケス〕と姫から授かった魔法の指輪〔アルミラ〕を使って、王子の命を狙って来る妖精や魔獣を攻撃し、自分の身を守って下さい。

SOUND

15種類もの臨場感溢れるBGMと効果音が、あなたの耳を奪います。これによって、メルヘン・ヴェールの世界がよりいっそうリアルになりました。ヴィジュアルステージを盛り上げるダイナミックサウンドが、心の奥深く入り込んで行きます。

CHARACTOR

絵本の世界から抜け出したようなイラスト。アニメーションのロジックに基いて作成された30数種ものキャラクターが、ソフィスティケートされたプログラムによって心を与えられ、信じられないような動きを見せてくれます。1つ1つに名前が与えられ、性格や個性も実に様々。そして、メルヘン・ヴェールの世界に住む不思議な妖精や魔物たちは、次々に姿を現わし、美しい背景の中を動き回ります。

ITEM

メルヘン・ヴェールを進める上で重要なポイントとなるのがこのアイテム。謎をはらんだアイテムを拾うことにより、メルヘン・ヴェールの世界はますます広がって行きます。また一連のキー操作は、ビジネスソフトにも劣らないマン・マシンインターフェースの良さを実現しています。

VISUAL STAGE

ファンタジックなイラストと文章が織りなすヴィジュアルワールド。それがヴィジュアルステージです。各ステージの最初に、素敵な童話でも読みすすめるかのように展開される、メルヘン・ヴェールのストーリー。この中に、次のステージをクリアするための情報や目的が表されています。そして、メルヘン・ヴェールの全貌は次第に明らかになって行きます。

メルヘンヴェールⅠ MSX, MSX2

好評発売中

●MSX2……FD版 ●MSX……ROM版
※ROM版は、MSX2でも使用できます。

●発売中 ○発売予定

	5' 2D	5'2DD	5'2HD	8' 2D	3.5'2DD
PC9801シリーズ		●	●	●	●
PC8801/PC8801mkⅡ	●				
PC8801mkⅡSR/FR/MR	●				
MZ-2500					●
X-1シリーズ	●				
FM-7・77シリーズ	○				○

スタッフ募集

企画スタッフ
グラフィックデザイナー
プログラマー

8086 Z-80 6502 68000

システムサコムでは、ゲームソフト制作スタッフを広く募集しています。自作プログラムをお持ちの方、今はプログラムできないけれどやる気のある方、そして当然プログラムのできる方、とにかくシステムサコムに興味のある方は気軽にお電話して下さい。

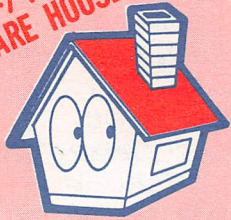
TEL. 03-635-5145

SACOM AMUSEMENT CLUB(SAC)

SACは、システムサコムを応援したいという方なら、どなたでも入会できます。入会金・会費はまったく必要ありません。入会希望の方は、住所(〒)・氏名・電話番号・年齢・性別・パソコンがあれば機種名を明記の上、ハガキまたは封書で、システムサコム内「SAC事務局」までお申し込み下さい。なお、電話によるお申し込みは受けつけておりませんので、ご了承下さい。

株式会社システムサコム
東京都墨田区両国4丁目38番16号 桜井ビル4F、5F
TEL.03-635-5145

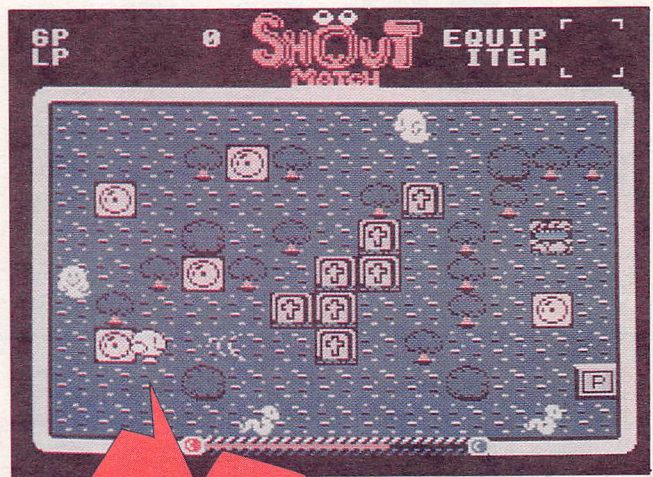
たとえば、新しい情報が不足しているとき、なんとなく退屈なとき、
悲しいとき、うれしいとき、さびしいとき、腹がへったとき、
そのほか、いろいろなとき、
このボックスを開いて、好きなところを読んでください。

FUN PROJECTから広がる楽しさの「わっ！」

そういえば、ファミコンの2プレイヤー用コントローラにもマイクがついていたっけ、なんてつい思い出してしまったソフトが『シャウト マッチ』(写真右)。このゲームの内容は119ページで見てもらうとして、要するに専用マイク付きの雄叫びソフトなわけ。

オマケについてくる専用マイクをジョイスティック端子につっこんで、「わっ」と叫ぶと、主人公のワオくんがニコニコしたまま波動砲攻撃していく。どうせなら、ムンクの『叫び』のようにグロテスクな顔になってほしかった。ま、いいか。

なんにしても、こういった新しい試みというのはどんどんやってほしい。というわけで、このソフトを作った『FUN PROJECT』(以下FP)というソフトハウスをヨイショしてあげようと思います。

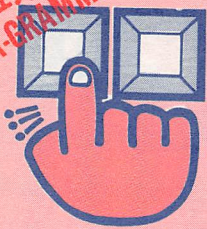
FPのスタッフは全員、もと、マジカル・ズゥのメンバーだそうで、『ザ・スクリーマー』『魔訶迦羅』を作った人々。MSXのゲームでは、2年まえに出た『OUTROYD』もそう。

▲中央の奇人がプログラマの山崎氏。後ろの黒眼鏡がデザイナーの長谷川氏

▲マイクで「わっ」と叫ぶとパワーを秘めた波が敵を攻撃(写真は開発中の画面)

その人たちが、1年まえに独立して作った会社がFP。FPとしての第1作目は知る人ぞ知る『J・P・ウインクル』(MSXマガジンソフト)だ。もともと、MSXが得意で、これからもMSX中心にソフトを作っていく予定だそうだ。

今春発売予定の『シャウトマッチ』からは、ビクター音産と協同で作る新しいレーベルから出す。新しいレーベルったって、同じところが作るんだったら同じようなもんが出てくるんだろう……と素人さんは思ってしまうが、話はそう単純ではない。ソフトを実際に作っている人たちって、異常な人が多いので、好きにやらせていると何をやるかわからないのだ。そこを、〝おとな〟のビクター音産が見守ってバランスのいい本当に楽しめるゲームへと誘導してあげるわけ(勝手な推測)。

FPの名前の意味は、〝楽しさ企画〟なんてところ。最近では、例の夢工場で『アメリカ帰りのおしゃべり博士』というロボットも作ったりして活動範囲も広い。これからもFPが企画する楽しさに注目しよう！

アマチュア・プログラマ
AMA-GRAMMERS

MSX2御三家のひとつ WAVY23はプログラマ派

▲CAPSランプ、かなランプ、リセットスイッチ、テンキーが付いてる三洋のWAVY23

去年の10月から12月にかけて発売された、松下電器のA1、ソニーのF1、三洋電機のWAVY23。どれも定価が29,800円から32,800円と安く、かつMSX2仕様。それまで高嶺の花だったMSX2を一気に普及させ、MSX用ソフトの開発にも拍車をかけたこの3機種の功績は大きい。

ところで、3機種ともメインRAM64K、VRAM128K、スロット2つ、ジョイスティック端子2つといった基本的なところはもちろん同じだけれど、A1、F1陣営とWAVY23とはかなり違う。

A1、F1は、どちらも一般ユーザー向けという感じ。ゲームを遊ぶときに便利そうなポーズスイッチがどちらにもついていて、内蔵ソフトも充実している。値段のちょっとだけ高いF1には、スピードコントローラという凝ったものまで加わった。

ところが、WAVY23は、この両機種とはずいぶん考え方が違って、ポーズスイッチも内蔵ソフトもない。

そのかわり、両機種にはないCAPSランプ、カナランプがついているし、やはり両機種にないリセットスイッチがついているのだ(将来ディスクドライブを接続したときに便利)。きわめつけは、本格パソコンには欠かせないテンキーが堂々とついている点。

このテンキー、ゲームで遊ぶだけならあまり必要ないけれど、例えばプログラムを作ったり、実用ソフトを使ったりするときには便利。ちなみに、三菱電機から発売されている別売りのテンキーは定価12,800円もする。

付属のBASICマニュアルも深く、かつわかりやすく解説してあるB5版234ページの本格タイプ。本誌ファンダムのスタッフも、このマニュアルには重宝しているのだ。

BASICの勉強をして自分のプログラムをいっぱい作りたいと考えているプログラマ派にはWAVY23がオススメ。というのが、今月の結論でした。

お祭り気分
WHOOPEE

よくわかるA1博覧会

ゲーム、ワープロ、パソコン通信、ビデオ編集etc.。MSX2の夢いっぱいの可能性がパナソニックA1(写真)で体験できるイベントがある。その名も「A1フェア」。開催日・場所は以下のとおり。

●東京=3/22池袋サンシャインシティ・ワールドインポートマート●大阪=3/21,22京橋ツイン21ギャラリー●名古屋=3/26,27名古屋市東区ナショナルショールーム●広島=4/5広島県民文化センター●福岡=3/28,29博多スターレーン

※「A1フェア」の問合せは、松下電器・情報機器部イベント係☎06-908-1151まで

アプリケーション
APPLICATION

この小さな箱のなかには高橋名人が入っている わけがない!

たとえば、『夢大陸アドベンチャー』のフリーザウルスをガンでやっつけるとき、『ザナック』で敵地深く突き進むとき……などなど、連射機能付きジョイスティックがほしくなったキミのために、ふつうのジョイスティックが2千円でパワーアップできるアイテムが出た。

ソニーの「ジョイターボ」(定価2,000円)がそれ。ごくふつうのジョイスティックとMSXとのあいだにこの小さな箱を取り付ければ、秒間5〜24連射が可能になるのだ(ただし、トリガー1のみ)。これをつければ高橋名人に8発勝てる!

P41プレゼント付き

▶連射スピードが秒間5〜24発に調整できるダイアル付きのアダプタ「ジョイターボ」

昭和60年5月23日発売。2年もまえにキョーレツに楽しいソフトが出ていた！

▲向こうとこっち、人間どうして戦えるコナミの自信作「ピンポン」。定価4,800円

▲右端でペンギンが汗だくでラケットを振っている姿がかわいい！

知らなかった、というのが正直な感想であった。こんなゲームがすでに出ていたなんて。しかも『グラディウス』『夢大陸アドベンチャー』など、MSXでヒットを飛ばし続けているコナミから。

MSX専門の新雑誌(この雑誌MSXファンのこと)を創刊するというので、予定メンバーたちはとりあえず過去のソフトをほじくり返し、単に遊んでいた。そのなかで、不死鳥のように現代によみがえったのが『ピンポン』である。このソフトはまたたくまにMSXファンの母体となったテクノポリス編集部にブームを巻き起こし、自分だけの『ピンポン』がほしくなったスタッフが大挙して近くのソフトショップに押しかけ、その店の『ピンポン』を品切れに追いこんでしまうという異常事態を招いたほどだ。

すでに買って遊びつくしている読者には申しわけないが、このソフトの存在を知らなかった読者のために、あえて2年まえのソフトを紹介したいと熱烈に思う。念のため、コナミに問い合わせたところ、現在も製造・販売中とのこと。よかった。そのうえ、読者プレゼントまで提供してくれた。ある筋から聞いたところ、このソフト、じつはコナミの大自信作なんだそうだ。

『ピンポン』は、ファミコンの『テニス』に見かけは似ているが、中身はかなり違う。

第一に、左右前後に動く必要がない。球の動きにあわせて勝手にラケットが動いてくれる。プレイヤーは、ヒットするタイミングと、球の打ち方(フォアかバックか、ドライブかカットかスマッシュか)だけに神経を集中できるのだ。こうして、このソフトは、あのスピーディなピンポンの世界をみごとにシミュレートしている。

そして、決定的な違いは、対コンピュータだけではなく、人間相手に向こうとこっちで戦うことができることだ。ちゃんとチェンジコートするので、向こう側に行った人も決して不利にはならない。

対コンピュータだけだと、慣れると確実に勝つことができるようになるのでつまらなくなってしまうが、人間相手だと種々さまざまな駆け引きがあり、なかなか飽きがこない。

手だけついたラケットが不気味だという人もいるけれど、やっているうちにまるで自分の手のような気がしてくるから不思議なものだ。

ピンポンの音や、ちょっとしたかわいいグラフィックなどもコナミらしく凝っていて楽しさを盛り上げている。

MSXユーザー必須！

プレゼント付き！ P41

芸が細かい！

▼1プレイヤーがポイントをあげると口笛を吹いて拍手拍手

▲観客席にはなぜかペンギンがまぎれこんで応援しているのだ

▲1プレイヤーが勝つとバンザイして大喜び

▲1プレイヤーが負けると後ろを向いて泣く

▲これがフォアハンド。ふつうはこのかっこうでラケットを振っている

▶これがバックハンド。指の表現に注目しよう

▲ドライブ。速く低い球が相手側に返る

▲カット。ゆるく高い球が相手側に返る

必勝サーブ

▲球がこの位置にきたときにフォアで打つ。うまく行けば相手はほぼ確実に返せない！

必勝リターン

◀相手が中央ライン近くからサーブしてきたら早めにフォアで

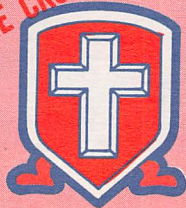
◀すると相手コートの左スミに落ちてリターンエースになる！

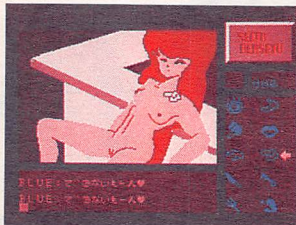
禁断の必殺サーブ

2人プレイヤーモードで負けなくなる

▶向こう側コートからの必勝サーブ。後ろの文字を目印にしてこの位置で球をフォアで打つ。するとコートのギリギリのフチに球が落ち、相手は絶対に取れないのだ

ゲーム十字軍
GAME CRUSADERS

「聖女伝説・ミアナの正しい攻め落とし方」他2件

聖女伝説

▼聖女伝説の入口でキミを困惑させるウェイトレス・ミアナちゃんの晴れ姿

Q うう、聖女伝説ののっけからつまってしまった。やっとミアナを○○○するところまできたのに、そこから先に進めないよお。攻め方に問題があるのかなあ。いったいぜんたいどーしたらいいの？　教えてちょ！（東京都／佐藤善一・19歳）

A 聖女伝説で女の子を攻めるときは、場所と順序が大切なんである。ミアナの場合、最初は首すじ、そしておヘソ、次に右足の太もも、左の胸、アソコと順に攻めていかなければならない。以上のことを果たして「れみあ　きく」とやれば新しい情報が得られるんである。

軽井沢誘拐案内

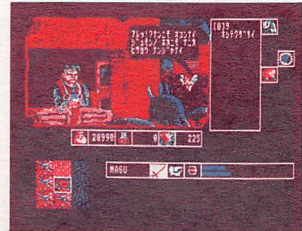
▼お客さんが来たというのに失礼にも寝転んだままの軽井沢のあさみちゃん

Q なぎさの恋人が"しのだ"という人物だということを知り、しのだと話をしてしめあげたら「あさみが何かを知っている」というので、さっそくあさみの家に行き、レ・マン湖で拾ったカードを見せたり、妹のことを聞いたりしても何にも教えてくれない。ブーブー。（大阪府／原田知也・15歳）

A ふん、キミはカードを1枚しか持っていないんだろう。カーソルキーで移動して、住宅地の南にある山道をよおおおっく調べてみることだ。いわゆるアナザー、もう1枚のカードを発見できるであろう。そしてしつこくあさみの家に行き、そのカードを見せると地蔵ヶ原で パーティをやっていることを知 ることができるはずだ。

覇邪の封印

Q ぼくは今、ディスクではじゃのふう印を楽しんでいますが、カディアという町でひとりめのなかまらしい人を見つけて、じゅもんをいったんですが、なかまになってくれません。ようせいがなにか必要なものがあるんじゃないかといってますが、それはなんですか。（東京都・榎戸正和・10歳）

A キミは人見知りするタイプだろう。旅人や商人たちに積極的に話しかけるようにしなさい。このRPGは登場キャラとの会話でヒントが得られるようになっているからだ。この場合は、イリスの戦斧という武器を持っている必要がある。この武器は、ライセンスをもらい、牙を300本集めてある城の王様に会うともらえるんである。

▲「あれ、他に何か必要なんじゃない」と妖精がいっている。そのとおりです

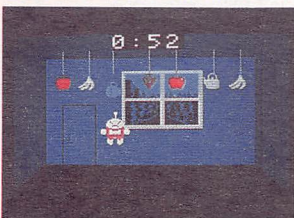
まじめな顔
STRAIGHT FACE

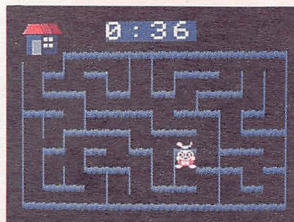
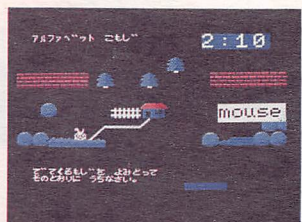
MSXにMSXを教えてもらう

MSXを使った通信添削講座が4月から始まる。NHK学園パソコン講座がそれだ。

電源の入れ方から始まって、キーボードの各名称、コンピュータの歴史などパソコンに関する基礎知識が主な講座内容。

学習期間は6か月。受講者にはテキスト1冊とROM&RAMカートリッジ1本が送られる。カートリッジには写真のような学習ソフトのほか3回分のまとめテストが入っていて、それを学園に送ると添削指導付きで返ってくる仕組み。

受講料は2万円。問合せは、NHK学園パソコン講座係☏0425-72-3151まで。

▶主人公パルがパソコンランドを歩いて勉強していく。いま歩いている場所はキーボードの森

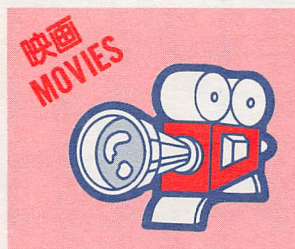
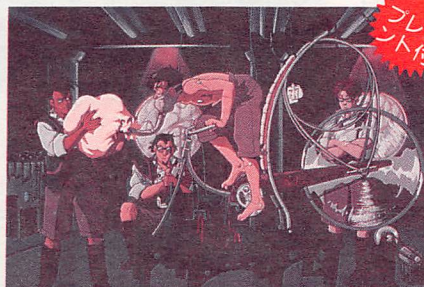
▶スペースキーの練習。ジャンプで果物を取る。なんだか知能テストみたいです

▲カーソル移動キー（正しくはこういうんだって）の練習。迷路ゲームです

▲文字キーの練習。動きまわることばをキーボードから打ちこんでいくのだ

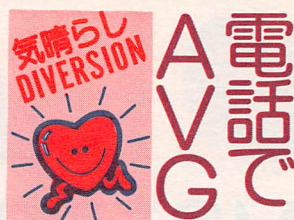
映画 MOVIES

製作費8億円のSFXアニメだって！

オネアミスの翼
王立宇宙軍

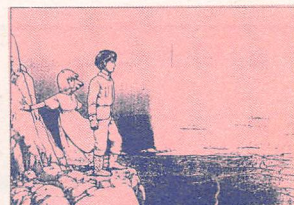
アニメマニアはこの作品を心待ちにしている。原作・監督・脚本が"DAICON Ⅳ"の山賀博之、キャラ・デザインが"マクロス"の貞本義行……などスタッフからして超一流なのだ。そして音楽担当は坂本龍一。

遙か宇宙の彼方、王国オネアミスを舞台に展開する壮大なSFロマン、実写をしのぐというアニメSFXの手法を多用した美しい映像はアニメファンなら必見だ。公開は3月上旬から。バンダイ第一回自主製作作品、提供・東宝東和。

▶主人公シロツグと恋人リイクニ。2人はテレパシーが通じる

▲訓練シーン。ノスタルジックなムードの近代設備

電話でAVG

電話で無料のAVGが楽しめる"テレフォンアドベンチャー"。3/7～7/7は『地層階級王国』をやっているぞ。メモを用意して次の番号にダイヤルしてみよう。●東京＝(03)236-9988●札幌＝(011)821-9000●新潟＝(025)267-7000●長野＝(0262)35-8000●広島＝(082)252-0000●宮崎＝(0985)23-8140

キミのために集めてきた戦利品の数々

いろんな情報を集めているとなぜか、「読者のみなさまに」といってプレゼントを差し出されることがある。このコーナーは、それをフツー以上に積極的に受け入れ、勝ち取った戦利品を読者に配るコーナーである。

●工画堂スタジオより
①工画堂特製テレホンカード……10名様
②工画堂特製ジャンパー……サイズL・2名様／M・3名様（工画堂の人によれば"NASAが開発したという伝説の"紙製ジャンパーなのだ）

●ソニーより
③ジョイターボ……5名様
（ただし、これはなにかジョイスティックを持っていないと意味がないので注意）

●コナミより
④『ピンポン』……8名様

●バンダイより
⑤『オネアミスの翼』の全国共通鑑賞券……50組様（1組2枚）（このプレゼントのみ〆切は3月13日必着／）

●アスキーより
⑥『キャッスル・エクセレント・スーパーヒントブック』……5名様

プレゼントのほしい人は、官製ハガキに、ⓐほしいプレゼントの名前（②の場合はLかMかも明記）を1つだけ、ⓑ氏名・年齢・住所・電話番号、を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店 MSXファン編集部 F・F・Bプレゼント係まで。〆切は⑤以外は4月8日（消印有効）。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

▲ソニー・ジョイターボ（③）

▲コナミ・ピンポン（④）
▲バンダイ・アニメ鑑賞券（⑤）
◀工画堂・特製ジャンパー（②）

▶工画堂・テレホンカード（①）
◀アスキー・ヒントブック（⑥）

よろず相談事、うけたまわります

F・F・Bでは、読者の知りたい情報をググッと切りこんで調査・取材をしていくために読者からの質問・文句を募集します。

●AVG、RPGで行きづまっているキミは、F・F・B「ゲーム十字軍」係まで。

●自分の持っているソフトのことでソフトハウスに何かいいたいこと、聞きたいことのあるキミはF・F・B「直撃」係まで。

●そのほかF・F・Bで取り上げてほしいことなら何でもOK。係名も適当につけよう。

F・F・Bはキミの手、足、口、耳、脳ミソになります／

ファン ファン ボックス
F・F・B

What's THE LINKS?

MSX専用のネットワーク

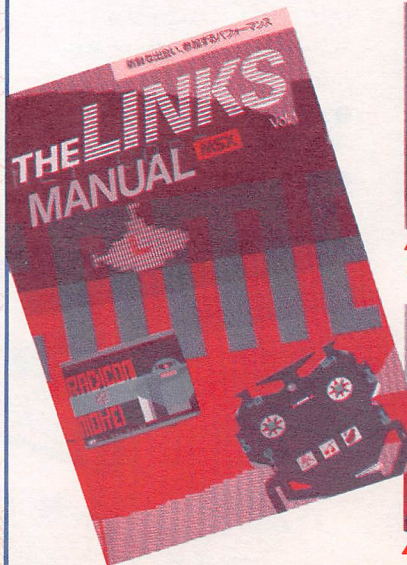
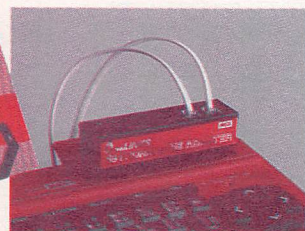
MSXの専用ネットワークを昨年3月20日に始めて1年。現在会員数は約3600名になる。専用モデムを使ってのゲームのダウンロードは人気の的だ。

■サービスメニュー

- THE LINES ゾーン・メニュー
  - メールボックス
  - 遊・コミュニケーション
    - MSX情報局
      - MSXワイワイボード
      - ファイルズ
    - 電子掲示板
      - フリーボイス
      - オーディオ
      - ミュージック
        - クラシックス
        - ポップス
        - ロック
      - ムービー
      - アニメトーク
      - トラベル
      - SF
      - オカルトゾーン
      - プロ野球
      - カーマニア
    - メンバーズ プロフィール
    - MAKOのお料理エッセンス
      - MAKOのお料理エッセンス
      - あなたもコックさん
    - アイドル
      - のりピーおうえんだん(酒井法子ちゃん)
      - アイドルおうえんだん
  - ゲームプラザ
    - ゲームショップ(メーカー別ゲーム販売)
    - ホームゲームセンター(1プレイゲーム)
    - ターさんのおもしろトーク
    - みやさんとゲームを10倍楽しもう
    - ゲームらくがきボード
    - おらが1等賞
    - 遊び方コーナー(マニュアル)
    - インフォメーション
    - MSX·FAN·NET
  - 学習・教育
    - 幼児用ソフト
    - 小学生用ソフト
    - 中学生用ソフト
    - マニュアルコーナー
    - みんなのサイエンス
      - 宇宙
      - 人体
      - 生物
      - 地球
    - 教育・受験ボード
    - インフォメーション
  - ライフデザイン
    - ファイナンシャルアドバイザーサービス(1部近日スタート予定)
      - 株式マル秘情報
      - 〈大和証券〉株式売買システム
        - 株式売買
        - 中国ファンド
        - 残高照会
        - 株価照会
      - 財テク情報交換(BBS)
    - NEWS&ニュース(漢字)
      - サンケイ………明日の朝刊
      - 日本工業新聞…産業関連ニュース
    - 電子掲示板
      - フリーマーケット
        - うります・かいます
        - あげます・もらいます
        - こうかんしてください
      - 税金
      - 政治
      - 経済
      - 生活知恵袋
      - マイタウン
      - ケンチャンのヘルシーアドバイス
      - ファッション
      - 全国井戸端会議
    - くらしの情報
      - 健康講座
      - 新製品情報
      - 医療情報
      - 日販書籍情報
        - 今月の新刊
        - 今週のベストセラー
  - LINKSインフォメーション
    - インフォメーションコーナー
    - システム・マニュアル・コーナー
    - ゲームソフト・マニュアル・コーナー
    - スクールソフト・マニュアル・コーナー
  - コナミネットワーク
  - ネットワークゲームイベント
    - A1グランプリ・イン・アメリカ
    - ミッドナイト・ラリー

MSXの専用ネットワーク「THE LINKS」をサービスしている日本テレネット株式会社は、なんと京都にあったのだ。わが編集部は雪の舞い散る寒い日に取材にむかった。

リンクスで今もっとも人気が高いのは、ゲームのサービスだ。それについては「THE LINKS PAGE」(P50～51)で詳しく書くけど、なんとサービスしているゲームの合計本数は70本以上もあるし、メーカーもHAL研究所、ソフトプロ、タイトー、T&Eソフト、コナミなどそうそうたるメンバーだ。

さて、こんなサービスをささえている影の力が、いわゆるホストコンピュータだ。リンクスでは富士通のM340という容量2.7ギガバイトもあるものを使っている。東京・名古屋・京都・大阪・広

▲ゲームのROMカートリッジと同じ形のモデムだ

▲スロットに差し込むだけ。出ている線は電話につなぐんだ

島・福岡の6か所を中継地点として専用回線で結び、合計で75回線(同時に75人のアクセスに応えられる)を持っている。東京に住んでいても、わざわざ京都までアクセスしなくても中継地点の東京に電話すればすむというわけだ。電話代が助かるね。

では、実際の通信の方法なんだけど、これがカンタン。リンクスの専用のモデム1台あればいい。もちろん電話は必要だよ。モデムはふつうのROMカートリッジと同じように、スロットに差し込むだけでOKだ。後はリンクスへ電話をすれば即つながるのだ。そしてキミのID(会員番号)と、パスワードを入力する。ふつうパソコン通信を始めるときは、モデムの他にRS-232Cだの通信用のソフトだのが必要だし、通信のレベルに気を使わねばならなかったり、あれこれと意外にめんどくさいのだ。その点リンクスはラクチンだ。初めて通信をする人にはほんとうにありがたいね。

また、何よりもうれしいのは会員一人一人への心のこもったサービスだ。会員にはリンクスのセンターから誕生日やクリスマスにカードが、お正月には年賀状がメールで送られてくるのだ。さらに、月に1度は個人あてにメールを送ってくれる。

もちろんその他にいろいろな情報が毎日のように新しくなるし、メニューも豊富で個性的だ。アクセスするのがなかなか楽しい。

右下の写真に紹介しているメンバーが、リンクスをささえている人たちだ。榎戸さんと宮本さんが、リンクスの実際の運営をしている。つまり、シグオペだ。センターからのメールはこの2人から送られてくると思っていいんだ。また、ホストの裏方なのが野中さん。この人がいなきゃ何ごとも始まらない。とにかくリンクスは楽しさいっぱい！

キミもMSXを持っているなら、通信を始めてみよう！

▲これがホストコンピュータの富士通M340。左奥にあるのがCCP(通信制御装置)、その隣がホストのCPUだ

◀リンクス内の情報は、5台の端末で常に新しい情報と書き換えられているのだ

▲リンクスにつなぐとこんな画面が始めに出てくる

▲メニューの中のニュースは毎日のように書き換えられている

▲今年の年賀状だ。会員にセンターから送られてくる

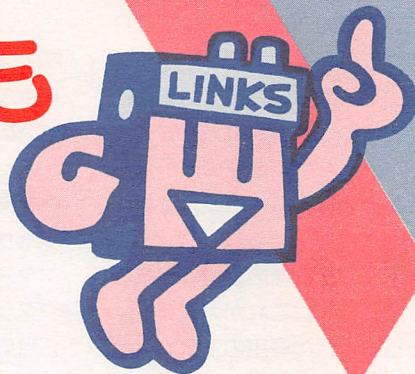
▲常連の会員にはオリジナルのボードも作ってくれる

▶後列左から福嶋さん、松嶋さん、宮本さん、本城さん、鷲さん、矢原さん。前列左から榎戸さん、谷村さん、滝社長、野中さん、高橋さん

問い合わせ 日本テレネット(株)☎075(211)3441

数百人でイッセーにプレイすると、
ゲームはこんなにもアツクなる！

通信を意識しなくても NWGは楽しめるぞ

NWG(ネットワークゲーム)っていうのは、多くのゲーマーが一同に会してワザを競い合うイベントなんだ。その実体をリンクスのNWG、『ミッドナイトラリー』から探ってみよう

■新春ミッドナイトラリー日程表(第1回)

日時	大会	参加→完走
12月26日(金)0:00～	第1回グランプリ戦	参加567人→完走315人
12月27日(土)0:00～	第2回グランプリ戦	参加522人→完走386人
12月28日(日)0:00～	第3回グランプリ戦	参加284人→完走181人
12月28日(日)12:00～	第4回グランプリ戦	参加399人→完走336人
12月29日(月)0:00～	第5回グランプリ戦	参加323人→完走251人
12月30日(火)0:00～	第6回グランプリ戦	参加258人→完走178人

→ 1月1日(木)0:00～6:00　'87新春ミッドナイトラリーチャンピオン大会　参加167人→完走141人

リンクスで昨年12月末から今年の1月、2月末と計3回開催された『ミッドナイトラリー』っていうNWGは、コナミの『ハイパーラリー』と『ロードファイター』という2本のリアルタイムゲームをクリアしつつ、走るルートを選んだり、場合によってはクイズを解いたりしながら、東京から大阪(チャンピオン大会では神戸)までをレースするゲームだ。何回か開かれたグランプリ戦に参加し、行われたすべてのグランプリ戦の全プレイヤーのうち、完走できた人だけ(レースには約4時間というタイムリミットがあった)、後日開かれるチャンピオン大会に出場できる仕組み。

このゲームには、リンクスの会員になっていた人や昨年末ごろにショップでリンクスモデムを買った人に配られた右ページのマップにあるような、楽しい仕掛けがところどころにあるんだ。

では、このゲームがどのように進められたのかを紹介しよう(ちなみに最初の大会の参加人数は左の表のとおり)。

まず、レースに参加するときは前もって参加したいグランプリ戦を選んで、エントリー登録をする。登録しないでスタートしようとしても仲間に入れてくれないんだ。これは、グランプリ戦を行うときにプレイヤーの人数がわからないとレースが管理できないからだ。エントリーすると、ライセンスカードがメールボックスに届く。これはレースの参加証明書のようなものなんだ。送られてきたカードを確認したら、あとはグランプリ戦が始まるのを待つばかりってわけ。

そうこうしていると、宝くじの抽選日のように待ち遠しい、グランプリ戦の日になる。この日はグランプリ戦が始まるちょっと前に、ゲームのプログラムを通信で送ってもらっておかないとならない。ゲームを送ってもらうと、レースがスタートする時間になるまで、カウントダウン画面が表示され続けるんだ。この画面に、日本中にいる参加プレイヤーが注目してるわけだ。表示が残り1分を切ったあたりから、みんな肩に力を入れたことだろう。

そしてカウントが0になるとゲームが始まる。スタート地点は東京。ここから箱根のピットインまで、『ハイパーラリー』を2回クリアしないとならない。『ハイパーラリー』は3D表示のとてもリアルなカーレースだ。

箱根のピットインに着くと、次は富士山のピットインまで『ロードファイター』をプレイする。こちらは道路を真上から見た画面のゲームだ。

つまり、富士山ピットインに着くまでに2とおりあるゲームの両方をクリアしないと

これがミッドナイトラリーのマップだ!

ならないわけ。

ルートが選べる

さて、富士山ピットインに着いた。ここでは最初のルート分岐の選択をしないとならない。①日本海側を走る白馬ルート、②太平洋側を走る静岡ルート、③どこに着くかわからないマジカルゾーンルート、のうちのひとつを選ぶんだ。

このうち①と②はどこに着くのかがはっきりしているからマップで追えるんだけど、③のルートはどこに着くのかまったくわからない。うまくいけば一発逆転のチャンスとなるし、失敗すると富士山に戻ったりするんだ。ただし、マジカルゾーンのピットインで出題される3つのクイズにすべて正解すると、どこに着けるのかがわかるようになっている。クイズは得意でもリアルタイムがヘタっていうプレイヤーのためのルートなわけだ。

また、ここ以降にもルート分岐があるけど、おおむねルートごとの距離よりもより得意なゲームでクリアできるルートを選んでいくようになる。距離的には近くてもゲームをクリアするのに苦労していたらしようがないからだ。

トップ10がすぐわかる

数々の難関を越え、大阪にたどり着くとゲームは終わる。ここでゲームを上がったことを知らせる電話をかけると、なんとその日に行われた(まだ続行中でも)グランプリ戦のトップ10が見られる。もちろん自分がトップ3に入ったのだとしたら、自分より下位のプレイヤーは大阪に近いところにいる順に、仮にランキングされるんだ。

あとはグランプリ戦がすべて終わるのを待って、チャンピオン大会への参加資格を意味するライセンスカードがメールボックスに届いているかを調べるだけだ。

通信のトラブルは?

さて、ここまで読んできて、ちょっと不思議に思ったところがある人がいるだろう。そう、電話回線を使った通信である以上、通信エラーが出る可能性があるはずだ。そんなときはいったいどうするんだろう? またもや東京から走り直さねばならないのか? もし始めに戻るんだったらヒサンだな。なんて思われるかもしれないけど、じつは『ミッドナイトラリー』はこのへんのサポートがなかなかユニー

クで、通信エラーが出てしまったときは、そのプレイヤーのラリーカーが壊れたことになるんだ。

通信エラーが出たあとにもう一度電話すると、急にレッカー車に引きずられているラリーカーのグラフィックが表示され、うまく通信できなかったところをもう一度トライすることになるわけだ。

レースをしていると思うと時間がもったいないような気がするけど、たんに「COMMUNICATION ERROR：うまく通信できませんでした」なんて表示されるだけよりも心が和むんじゃないだろうか。

じつは編集部で最初の大会にチャレンジしたときは、グランプリ戦のときは何事もなくクリアできたんだけど、なんとチャンピオン大会でラリーカーが4回も壊れてしまったんだ。ここまで壊れまくるなんて、やはり電話のケーブルを20メートル近く伸ばして使ったのがいけなかったのか、とにかく腹が立つより頭が痛かった。

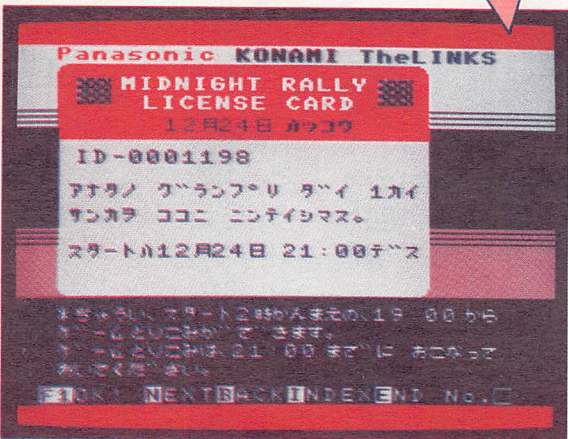
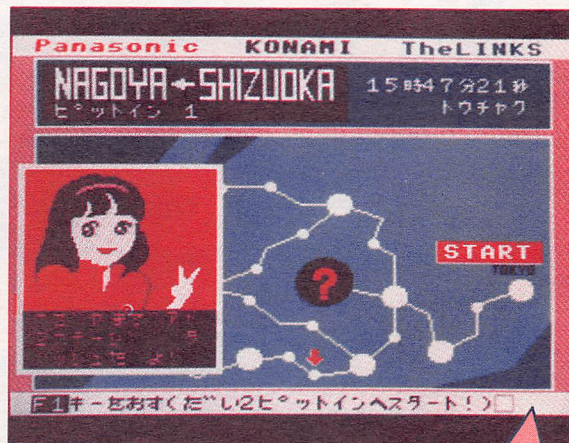
また、最初のチャンピオン大会では、プレイヤーの技量に大きな差がなかったためか、

プログラムを読む時間もレー
こんなときは再発信できる電

あまりにも多くのプレイヤーがいっぺんに箱根ピットインに到着したため、次のプログラムを読むための電話がかなり混雑してなかなかつながらなかったりもして、NWGらしさとでもいうか、とにかくたくさんのゲーマーとリアルタイムにワザを競っているという実感がひしひしと伝わってきた(ちなみに、リンクスでもこのような状態になったのは初めてとのことだ)。

チャンピオン大会だ

健闘がむくわれてチャンピオン大会のライセンスカードを手に入れた場合、グランプリ戦のときとは違って自動的にエントリーが済んでいるため、ひたすら大会が始まるのを待つことになる。初めての大会では「ゴールは大阪じゃない」としか知らされず、秘密にされていたので、もしかしたら金沢とかびわ湖がゴール

▲まずはミッドナイトラリーゾーンへ入ってグランプリ戦へのエントリー登録をする。ここでエントリーしておかないとレースに参加できないんだ!

▲エントリー登録を済ますと、自動的にメールボックスに参加証明カードが送られてくるんだ!

▲東京から始まり、『ハイパーラリー』を2回クリアして箱根へ。箱根から『ロードファイター』で富士山へ。そして静岡へのルートを選んだ!

▲いよいよグランプリ戦が始まる。決められた日の決められた時間に、いっせいにスタートするんだ!

スに影響する。
話を使いたい!?

になっているのでは？　なんていう想像もしていたんだけど、じつは大阪の先、神戸がゴールになっていたんだ。

そして大阪までのルートは(マジカルゾーンのクイズなんかは変わっていたけど)グランプリ戦と同じようなものだった。しかし、大阪から神戸に行くときの『特別版ロードファイター』がすごく難しく、編集部ではクリアするのに1時間くらいかかってしまったんだ。

そしてゴールインの報告をすべく電話をかけると、やはりトップ10のボードが用意されていて、やっぱり編集部は入っていなかった。残念！

ゲーム中の電話の意味

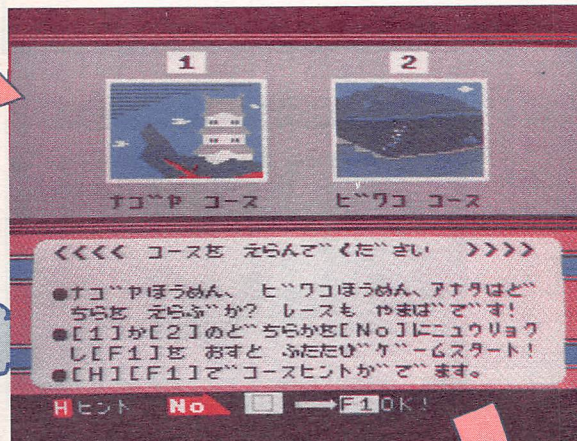
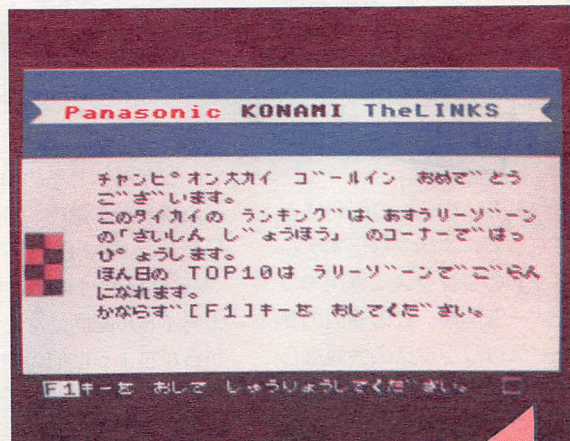
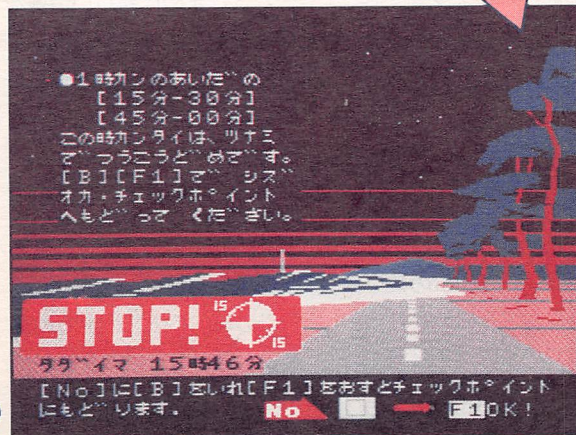
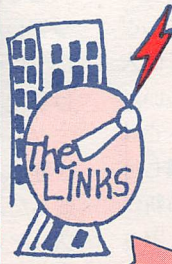
ここまでで『ミッドナイトラリー』の一応の内容はわかったと思うけど、何回もかけた電話の意味がよくわからなかったかもしれないから、最後に話しておこう。

まず、どうして何回も電話をかけたのかってことだけど、これにはふたつの理由がある。

ひとつは、プレイヤーサイドの問題として、ゲーム中ずっと電話をかけっぱなしになんかしておくと電話料金がとても高くなるから。もうひとつはリンクスサイドの問題で、同時には回線数を超える人数でプレイできないからだ。

このため、ゲームをクリアしたらそのことをホストコンピュータに知らせる電話をかけるように指示が出るようなプログラムを送っておいて、クリアするごとに電話をかけ直させている(もちろん、ゲームプログラムを送り終わると同時に電話が切れるようになっている)。

こうすれば、リンクスの回線の使われる時間がプログラムを送る時間だけになり、プログラムが送られたプレイヤーは少なくともクリアするまで回線に関係なくゲームができるため、結局は300人を超すプレイヤーがレースに参加できたわけだ。

何度も電話をかけるから、ちょっとめんどくさそうに思えるかもしれないけど、プレイヤーにとって、安くてライバルの多いレースができるんだから、この方法が一番いいんだ。

▲静岡に着いたら次に進むルートを決める。びわ湖に向かうドラゴンルートか、名古屋へ向かうてなもんやルート。ウ〜ン、名古屋へ向かおう！

▲これはグランプリ戦に勝ち抜き、チャンピオン大会でゴールインできたときの画面だ。トップ10に自分の名前があるかどうか、早く確認しなくっちゃ！

▲ゲゲ〜！　名古屋に向かおうとしたら、津波で通行止めになっているではないか。いったいどうせーちゅーんじゃ！

▲大阪にたどり着くとミッドナイトラリーは終わる。終わった直後に、その日に行われたレースのトップ10が確認できるんだ！

THE LINKS

MSX・FAN・NET

MSX・FANのコーナーがザ・リンクスに誕生！

「MSX・FAN・NET」のメニュー

The LINKS メイン・ゾーン ― ゲームプラザ ― MSX・FAN・NET（アンケートに答える）
- ファンダムプログラムサービス（掲載プログラム提供）
  - プログラムダウンロード
  - プログラムマニュアル
- コミュニケーションボード
  - ふせ字ウルテク
  - ゲームQ&A
  - 新作ゲーム情報
  - プログラムQ&A
  - めいおう星通信
  - 前号までのアフターケア
  - 次号のお知らせ

『MSXファン』の創刊日の今日、昭和62年3月6日(金)より日本テレネットのリンクスに『MSX・FAN・NET』を開局。『MSXファン』による最新情報をお届けするぞ。ファンダムで掲載したプログラムはNETの中でサービス。ゲームのふせ字ウルテクも教えてしまうのだ！

『MSXファン』の創刊にともなって、本誌では日本テレネットのリンクスに専用のコーナーを開局。この通信のサービスはリンクスの会員なら誰でも無料で受けられるのだ。残念ながら会員でない人は無理だけど、今ならリンクスの『MSX・FAN・NET』開局記念特別入会サービスでモデムを安くわけてくれているので利用するとお得だよ。

さて、『MSX・FAN・NET』の特長はファンダムのプログラムの転送サービスがあるということ。これで入力ミスがなくなるし，なんといっても手間がはぶける。

では、実際にアクセスしてみよう。メニューは、上の図だ。見てもらえばわかると思うけど、まずはじめにメイン・ゾーンがあってその中からゲームプラザを選ぶ。その後で『MSX・FAN・NET』を選ぶと『MSX・FAN・NET』のタイトル画面になる。ここからがちょっと他の通信と違っていて、今月初めてアクセスする人は必ずアンケートに答えてからでないと中に入れないようになっている。なぜかというと編集部としてもどんな人がアクセスしてくれたのかな……なんてちょっとは知りたいわけなのだ。めんどくさいなと思ってもそこは大きな気持ちで答えてほしい。ちなみにこのアンケートでは新作のゲームの人気投票も行っている。期待している新作のゲームに投票したいと思っている人はここだけでもいいからアクセスしてね。この中身は1か月に1回書き換えるからそのたびにゲームのランキングを集計して紹介しようと思っているのだ。ここんとこよく理解して協力してほしいのだ。

▲『MSX・FAN・NET』の画面。とてもかっこいいのだ！

集計のつごう上同じ月の内であれば、2度答える必要はないように合言葉(3文字)を用意してある。メモしておけば、アンケートは1度きりですむよ。

さて、アンケートを無事クリアしたら次に①ファンダムのプログラムのサービスを受けるか、②それ以外のコミュニケーションボードにするかを選ぶ。プログラムのほうに進んだ人はプログラムの取り込みとマニュアルに分かれる。本を持っている人は本に載っているので必要ない。

コミュニケーションボードは編集部と読者を結ぶコーナーだ。こまめに新しい情報を提供する予定なので期待してほしい。Q&Aは、読者から送られた質問に答えようというもの。週に1度まとめて答える予定だ。この他にもめいおう星通信という読者とリンクスの会員とを結ぶボードもある。

このNETを生かすも殺すも読者の方々なのです。お手やわらかによろしくお願いしま〜す！

コーナー紹介

ファンダムプログラムサービス

●プログラムダウンロード

ファンダムに掲載されたプログラムを毎月8日から翌月の7日までダウンロードのサービスをします。ゲームの内容はファンダムのページを見てください。このサービスは基本的にカセットや、ディスクなどの記憶媒体をつないでから行ってください。ゲームプラザのワンプレイのように遊ぶことはできません。1度セーブしてからそれをロードしなくてはなりません。

●プログラムマニュアル

ダウンロードでサービスしているプログラムのマニュアルです。内容は本誌に掲載しているものと同じですから、本誌を持っている人は必要ないでしょう。プログラムの中身を先に知りたいときに先にアクセスすると便利。

コミュニケーションボード

●ふせ字ウルテク

紹介したゲームの記事中でふせ字になっている大事なヒント部分をこっそり公開してしまおうというコーナーなのです。特にアドベンチャーゲームなどのコマンドや、秘密のウルテクを紹介。本に掲載される前に知ることもできます。ここにアクセスした人はくれぐれも友達などに秘密をもらさないようにね。1か月に1回書き換えます。

●プログラムQ&A

ファンダムで掲載されたプログラムの内容や、自分でプログラムを組んでいて困ってしまったことについての質問を受けつけるボードです。1週間に1度まとめて答えるようにする予定です。答えの部分は1週間残しておきますから質問をしなかった人もアクセスをして参考にしてみてください。

●ゲームのＱ＆Ａ

ゲームをやっていてどうしてもわからないことが出て来たときに利用してください。RPGで、何度やってみてもアイテムが見つからない、迷路の中から出られなくなってしまったという経験は誰でもあると思います。そんな質問を待っています。ただし、それを答えてしまったらゲームをやっている意味がなくなってしまうものはダメ。

●めいおう星通信

読者とリンクスの会員のメール交換のボードです。読者の手紙をリンクスのボードに、ボードのメールをこのページに掲載しておしゃべりをしようというもの。タイムラグがふつうの通信に比べてたいへんかかる通信です。さっそく下にリンクスの会員の方からメールをもらいました。読者の返事を待ってます。

●新作ゲーム情報

編集部には毎日のようにソフトハウスからゲームの新作情報が届けられています。その情報を、本に掲載する前にこのNETでだけ先にお知らせしようというものです。情報は1週間に1度書き換える予定ですが、スクープなどについてはどんどん対応して最新の情報をみなさんにお届しようと思っています。期待してくださいね。

●前号までのアフターケア

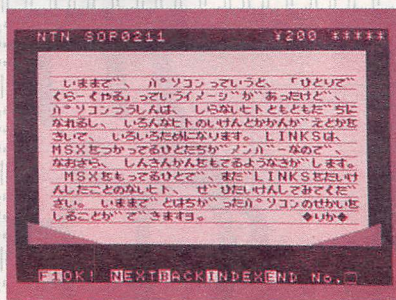
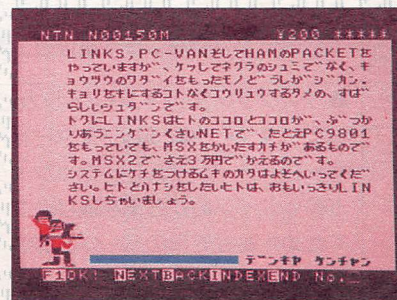
前にお知らせしたもので変更が出たものや詳しく掲載できなかったものなどについてのその後のアフターケアをします。

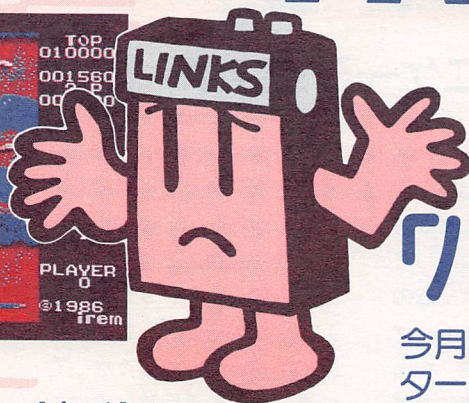
●次号のお知らせ

文字どおり来月号の掲載内容についてのお知らせです。特集するゲームなどについてどの程度まで紹介するのか詳しく発表する予定でいます。

めいおう星通信

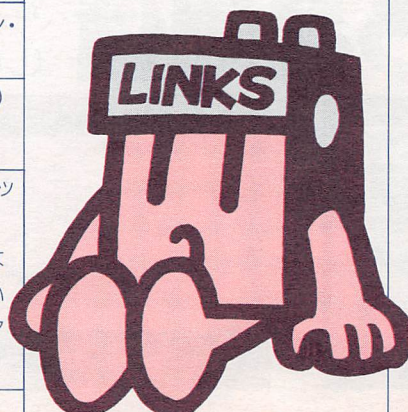
さっそくリンクスの会員の方からメールをもらいました。返事を書こう!

▲編集部もネットワークのゲームに参加しました。あれはけっこう熱くなりますね

▲年齢も性別も顔も声もわからない人と自由に話ができるのはなんとも不思議ですね

▲時間と距離は気にならないけれど、やっぱり料金は気になるものですよ!

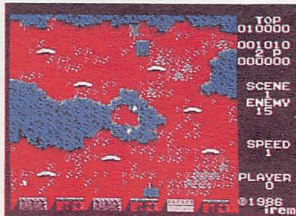
THE LINKS PAGE

ここでしか遊べない!「パンサー」(アイレム)

今月からTHE LINKSの情報ページがスタート。第1回はもっとも人気の高いゲームプラザについて紹介しよう。

遊・アクセスガイド

	ネットワークゲーム・イベント（全て『ゲームプラザ』のイベントです）	BBSイベント
3/1	●『A1グランプリ・イン・アメリカ』ネットワークゲーム参加受付開始（受付はリンクス内で24時間サービス。電話での問い合わせは平日9～21時、土日10～18時　東京☎03(453)9951、京都☎075(211)3441	●「MSX・FAN・NET」スタート（24時間サービス・『ゲームプラザ』） ●「知的な水曜日」 ―ネットワーク会議―（24時間サービス・毎週水曜日のみ・『遊・コミュニケーション』）
3/6↓15	●フキダシ・コンテスト<No.2>(24時間サービス)（CGに愉快なセリフをつけて遊ぼう。発表は3/18）	
3/13↓15 20↓22 27↓29 4/3↓5	●『魔城伝説』ゲーム大会（24時間サービス）コナミの人気シューティング・ゲーム。クリスタルパワーの力を借りて、魔城からアフロディテ姫を助け出せ!キミのハイスコアははたして何位か?賞品あり。	
3/20	●コナミ・ネットワークにて『A1グランプリ・イン・アメリカ』サービス開始	
3/20↓29	●フキダシ・コンテスト<No.3>(24時間サービス)（CGにセリフをつけて遊ぼう。発表は4/1）	
3/27↓4/3	●『A1グランプリ・イン・アメリカ』グランプリ戦（ネットワークゾーンにて18時スタート）カーレース・シミュレーション・ゲーム。ジープなどの4タイプのから車を選びスタート。他車を抜いてためたお金で車のパーツを買いそろえてパワーアップだ。	
4/4	●『A1グランプリ・イン・アメリカ』チャンピオン戦（グランプリ戦通過者による大会、21時スタート）	

『パンサー』ってなんだ?

リンクスでサービスしているゲームは基本的には市販されているゲームを安く手軽に提供しようというものなのだけど、今回紹介するアイレムの『パンサー』はこのリンクスでしかプレイできないゲームだ。

プレイヤーは敵の戦車軍団から街を守る勇者。たったひとりで戦車に乗り、照準を合わせて敵の戦車をミサイルで撃ち壊すのだ。照準の判定がけっこうきびしくて、真ん中に当たらないとキャタピラが燃えるだけで迫ってくる。素朴なアクションゲームだけどけっこう熱くなる。ワンプレイで遊ぶにはオススメ!

▲にじり寄って来る戦車にミサイルをあてるのはムズイ!

ゲームプラザのソフトは安くて楽しい!

なんといってもリンクスで人気が高いのはゲームプラザのゲームのサービスだ。市販のゲームがリンクスとつなぐことによってカンタンに自分のものになる。

さて、そのゲームを手に入れる方法はふたつあるのだけど、まずひとつはワンプレイ。これはゲームを取り込む(セーブしてしまう)ことはできないけど、1度呼び出すとMSXの電源を落とさない限り永久に遊べるというものだ。もうひとつはダウンロードという方法で、これは市販の約半分の値段で自分のカセットやディスクに落とせる。

リンクスの会員のマッピー氏は「ひまなときや持っているゲームにあきたときによくアクセスします。もちろん同じゲームを何度も取り込んだことも」と手軽なところが気に入っているようす。もうひとり静岡に住むゲーム好きの島田くんは「ミッドナイトラリーの練習用にハイパーラリーとロードファイターを取り込みました。もっと僕の好きなSF調のゲームがあれば、いいのに」と今後に期待をけていると言う。確かに便利だし、安いけれどもっとソフトの数があったらなあ……と思うところが本音でもあるのだ。でも、毎日のようにゲームプラザには新しいゲームが加わっている。

ところで、例外的にコナミのネットワークは正会員でなければ利用できない。前回ネットワークゲームをコナミのソフトを使ってやったけど、3月27日(金)からまたコナミの新しいソフトでネットワークゲームを企画している。このゲーム大会のソフト『A1グランプリ-イン-アメリカ』は3月20日から、リンクスでダウンロードのサービスがうけられる。

今回はゲームプラザについて紹介したけれど、来月はコナミの新しいゲームを使ったネットワークゲームについて紹介しよう。お楽しみに/

LINKSゲーム販売一覧表

No.	ゲーム名称	販売会社	市販価格¥	MSX RAM	ONE PLAY
1	ホールインワン	HAL研究所	4,800	32	●
2	ミスターチン	HAL研究所	4,800	32	●
3	ステップアップ	HAL研究所	4,800	64	●
4	ヘビーボクシング	HAL研究所	4,800	64	●
5	フルーツサーチ	HAL研究所	4,800	64	●
6	ぶた丸パンツ	HAL研究所	4,800	64	●
7	スペーストラブル	HAL研究所	4,800	64	●
8	ピクチャーパズル	HAL研究所	4,800	64	●
9	スパースネーク	HAL研究所	4,800	64	●
10	ホールインワンプロフェッショナル	HAL研究所	5,800	64	
11	ダンクショット	HAL研究所	5,600	64	●
12	エッガーランドミステリー	HAL研究所	5,600	64	●
13	バトルシップクラプトン2	T&E	4,800	32	●
14	ピラミッドワープ	T&E	4,800	32	●
15	ハイドライド	T&E	5,800	64	●
16	ピコピコ	マイクロキャビン	2,800	32	●
17	飛車	マイクロキャビン	4,200	32	●
18	フロントライン	タイトー	4,800	32	●
19	チョロQ	タイトー	4,800	32	●
20	パックマン	ナムコ	4,500	64	
21	マッピー	ナムコ	4,500	64	
22	ギャラクシアン	ナムコ	4,500	64	
23	ワープ&ワープ	ナムコ	4,500	64	
24	キング&バルーン	ナムコ	4,500	64	
25	ラリーX	ナムコ	4,500	64	
26	ディグダグ	ナムコ	4,500	64	
27	ギャラガー	ナムコ	4,500	64	
28	タンクバタリアン	ナムコ	4,500	64	
29	ミニゴルフ	ナムコ	4,500	64	
30	キャノンファイター	ポリシー	3,600	32	●
31	サファリーX	ポリシー	3,800	32	●
32	ムーンパトロール	アイレム	4,500	32	●
33	スペランカー	アイレム	4,900	64	●
34	10ヤードファイト	アイレム	4,900	64	●
35	パンサー	アイレム	市販なし	64	●
36	プロテクター	ポニー	4,800	64	●
37	アルファロイド	ポニー	4,900	64	●
38	谷川浩司の将棋指南	ポニー	4,900	64	●
39	カモン!ピコ	ポニー	4,900	64	●
40	エクセリオン	ジャレコ	4,500	32	●
41	フォーメーションZ	ジャレコ	5,700	64	●
42	サンダーボルト	ピクセル	5,800	64	●
43	ドラゴンスレイヤー	スクウェア	5,200	64	●
44	モール・モール2	ビクター音楽産業	5,800	64	
45	ペガサス	ビクター音楽産業	5,800	64	
46	賢者の石	カシオ	4,800	64	
47	妖怪屋敷	カシオ	4,800	64	
48	モアイの秘宝	カシオ	4,800	64	
49	仔猫の大冒険	カシオ	4,800	64	
50	満月城の戦い	カシオ	4,800	64	
51	エグゾイドーZ　エリア5	カシオ	4,800	64	
52	ロットロット	徳間書店	4,800	64	
53	チャンピオンバルダーダッシュ	西友	5,900	64	●
	コナミ・ネット・ワーク				
1	イーガー皇帝の逆襲	コナミ	4,800	64	
2	グーニーズ		4,800	64	
3	ロードファイター		4,800	32	
4	コナミ　ハイパーラリー		4,800	32	
5	けっきょく南極大冒険		4,800	32	
6	サーカスチャーリー		4,800	32	
7	わんぱくアスレチック		4,800	32	
8	ビデオハスラー		4,500	32	
9	コナミのピンポン		4,800	32	
10	コナミのサッカー		4,800	32	
11	ハイパースポーツ1		4,800	32	
12	ハイパースポーツ2		4,800	32	
13	ハイパースポーツ3		4,800	64	
14	モピレンジャー		4,800	32	
15	ピポルス		4,800	32	
16	スーパーコブラ		4,000	32	
17	イーアルカンフー		4,800	32	
18	王家の谷		4,800	32	
19	スカイジャガー		4,800	32	
20	ぽんぽこパン		4,800	32	
21	もん太君の　いち・に・さんすう		4,800	32	
22	マジカルツリー		4,800	32	

MSX·FAN·NET開局記念 LINKSジュニア会員大募集〈100人限定〉

リンクスのサービスを受けるためにはどうしても専用のモデムが必要だ。リンクスではそのモデムを今回特別に『MSXファン』の読者だけに9800円で提供してくれることになった。ふつうに買えば1台12800円もするのだ/

欲しい人は名前住所、電話番号、年齢、MSXの機種名などを書いて右下にある応募券を貼ってリンクスの『MSXファン』係まで送ってほしい。リンクスから詳しい購入方法の連絡がある。先着順なので早めに申し込もう。

〈送り先〉〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル　リクルートビル8F　日本テレネット『リンクスMSXファン』係

べーしっくシアター

BASIC練習中のプログラマ予備軍の諸君、ごきげんよう。ここは毎号キミたちに向け、キャラの動きがオモシロかったり、リストにテクニックがにじみ出ていたりするゲームを選び、ゲーム画面とプログラムの関係にポイントを置いて解説するページなのだ！

▲カーソルキーで空中のP-YON氏はグインと動く

1 グィーンと動くP-YON氏の秘密

キー入力データをP-YON氏のX座標に変換する

```
S=STICK(0):U=(S>5ANDS<9)-(S>1ANDS<5):V=
V+(U>0)*(V<6)-(U<0)*(V>-6):T=U-(U=0)*T
```

P-YON氏のX座標（横方向の位置）は、ちょっと複雑な方法で計算されている。多くのゲームはカーソルキーの左か右のキーが押されたら、そのデータを直接、座標用の変数に加えているのだが、このプログラムでは動きに加速度という要素を取り入れているため、キー入力データを数値に変換する変数（U）と加速度を計算し、実際に座標に加えられる変数（V）という2つの変数を使っているのだ。ちなみに、変数TはP-YON氏の向きを示す。

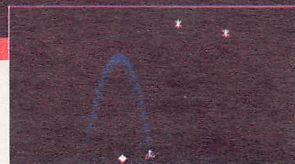
▲たとえば、右の壁にあたるとP-YON氏はこのようにはねかえる

▲ただのジャンプだけどよく見るとちゃんと重力加速度がついてる

2 壁にあたってはねかえるP-YON氏の気持ち

左右の端まで行くと横方向の加速度を逆転させる

```
IFX<11ORX>243THENV=-V
```

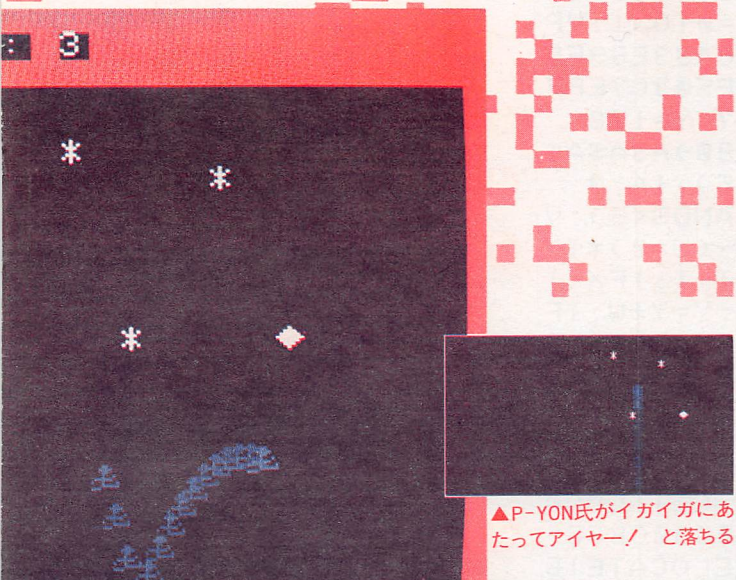
ここはすぐ上の横方向の加速度っていう話題にからんでいるのだ。P-YON氏が画面の左右の端に行くと、横方向の加速度が入っている変数Vの内容を変えている。
V=-V
っていうのは、Vの値がプラス（右向き）だったらマイナス（左向き）に、マイナスだったらプラスにしてしまう式なのだ。この式だと、進んでいる速さはそのままで、向きだけが変わるので、P-YON氏は壁に当たってはねかえるような動きをするのだ。

3 重力に逆らえない、切ないP-YON氏

はねる高さは上に向かって動く回数で決まる

```
W=W+1:Y=Y+W
```

P-YON氏のY座標（縦方向の位置）は横方向と同じように（重力）加速度を計算に入れてはじき出される。

横方向のときは、同じ方向に進むようにキー入力すると加速度が1ずつ増えるようになっているが、縦方向のときはジャンプする高さ（キー入力データ）に応じて、何回上に向かって動くのかを決め、そのときに加速度の値を回数に合った最大値にしておき、一回上がるごとに加速度の値を減らしているのだ。そして、上に行くほど加速度の減る量が少なくなるようになっているのだ。

サンプルプログラム：
『P－YON氏の冒険／テイク・イット・アンイージー！』
1画面プログラム／RAM 8K以上／BY Beta.K
遊び方は63ページにあります

▲P-YON氏がイガイガにあたってアイヤー！ と落ちる

5 P－YON氏がダイヤを取る仕組み

スプライトで表示されるP-YON氏とキャラクタで表示されるダイヤとの重なりは、VRAMのパターン名称テーブルで調べているのだ。

56ページに続く

6 何度リプレイしても星の位置が同じ理由

面のデータを持っているわけでもないのに、何度プレイしても必ず同じ面になるのは、BASICの乱数の特性をうまく利用しているからだ。

57ページに続く

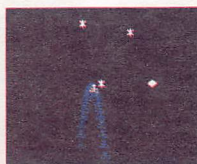
7 P－YON氏が落ちた不思議なループ

イガイガにぶつかったP-YON氏は画面の下まで落下するが、ここにはFORループをうまく使ったプログラムテクニックが隠されているのだ。

58ページに続く

▲カーソルキーの下を押してセコいジャンプ

▲何にも押さなければごくふつうのジャンプ

▲スペースキーとカーソルキー下で大きめに

▲カーソルキー上でなかなか大きいジャンプ

▲ちょっとスペースキーを押せば大ジャンプ

▲スペース＋カーソル上で大盛りスペシャル

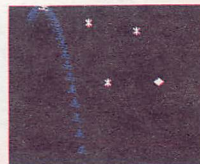
4 P－YON氏の力の入れかげん

上がる回数はキーの組み合わせで6通り

```
W=-10+STRIG(0)*5+(S=1ORS=
2ORS=8)*3-(S>3ANDS<7)*3
```

すぐ上にある6枚の写真のように、P-YON氏のジャンプできる高さは6通りある。

これはカーソルキーとスペースキーの組み合わせによって指定できるのだ。

このために、上のリストのようなたいへん複雑な式でジャンプする高さ(上に行く回数)を計算しているわけ。

この式で計算している変数Wの値は、キー入力により、－10を中心(キー入力なし)に、－7から－18までの、右の表のような値になるのだ。Wの値がマイナスなのは、この値を直接P-YON氏のY座標に加えているからで(マイナスの値を加えるから、結果的にY座標が減り、上に行く)で、加えたあとで変数Wの値に1を加えていくことで、画面の上のほうに行くほど加速度が小さくなるのだ。

表◆キー操作と変数Wの関係

それぞれ○印のついたキーが押されているとき変数Wにその下の欄の数値が入る。

スペースキー	×	○	○	○	×	×
カーソルキー上	×	×	○	×	○	×
カーソルキー下	×	×	×	○	×	○
Wの数値	－10	－15	－18	－12	－13	－7

※カーソルキーの上下は左右が同時に押されていても有効

P-YONの冒険 テイク・イット・アンイージー!

プログラムリストと詳細解説

RAM 8K以上/BY Beta. K

```
1 IFSTRIG(0)=0THEN1ELSESCREEN1,0:CLEAR25
6:WIDTH30:COLOR3,1:KEYOFF:VPOKE8196,102:
VPOKE8208,161:VPOKE8209,17:FORI=0TO31:VP
OKE14336+I,VAL("&H"+MID$("183C18483E89F8
07183C997E1899FF00183C18127C911FE03C7EFF
FF52341818",I*2+1,2)):NEXT:X=127:Y=178
2 A$=STRING$(200,136):PRINTSPC(90)A$A$A$
;:VPOKE6479,131:PUTSPRITE1,(0,15),14,3
3 S=STICK(0):U=(S>5ANDS<9)-(S>1ANDS<5):V
=V+(U>0)*(V<6)-(U<0)*(V>-6):T=U-(U=0)*T
4 X=X+V:PUTSPRITE0,(X-3,Y-3),7,T+1:IFX<1
1ORX>243THENV=-V:GOTO4ELSEW=W+1:Y=Y+W:IF
Y>178THENW=-10+STRIG(0)*5+(S=1ORS=2ORS=8
)*3-(S>3ANDS<7)*3:'Mr.P-YON's ADVENTURE
5 K=K+1:D=6144+X¥8+(Y¥8)*32:A=VPEEK(D):I
FA=42THEN7ELSEIFA=131THENVPOKED,136:LOCA
TERND(1)*30,3+RND(1)*20:PRINT"*":LOCATER
ND(1)*30,3+RND(1)*20:PRINT"◆":C=C+1:LOCA
TE10,1:PRINT"SCORE:";C:PLAY"s9m50000O6C6
6 VPOKE6917,K¥3:IFK<744THEN3ELSELOCATE16
,1:PRINTC+10:VPOKE6917,X-3:FORI=Y-3TO8ST
EP-1:VPOKE6916,I-8:VPOKE6912,I:NEXT:RUN
7 W=-20:VPOKE6914,1:FORI=0TO1:W=W+1:Y=Y+
W/6:VPOKE6912,Y:I=-(Y>184):NEXT:RUN
```

変数の意味

A……画面上のキャラクタコード読み出し用

D……P-YON氏の座標のVRAM上のアドレス

X、Y……P-YON氏の座標用⇨表示されるときはX−3, Y−3(スプライト)

V、W……P-YON氏の座標増分

U……P-YON氏のキー入力データによるX座標増分の制御用

T……P-YON氏の向き⇨T+1がそのスプライトパターン番号

K……タイム用カウンタ

C……スコア

S……キー入力用

I……ループ用

プログラム解説

1 初期設定

```
1 IFSTRIG(0)=0THEN1ELSESCREEN1,0:CLEAR25
6:WIDTH30:COLOR3,1:KEYOFF:VPOKE8196,102:
VPOKE8208,161:VPOKE8209,17:FORI=0TO31:VP
OKE14336+I,VAL("&H"+MID$("183C18483E89F8
07183C997E1899FF00183C18127C911FE03C7EFF
FF52341818",I*2+1,2)):NEXT:X=127:Y=178
```

◇ゲームスタート判断【条件:スペースキーが押されていない】⇨

「then:1行にもどる」(つまり、スペースキーが押されるまで次へ行かない)

「else:画面モードを32桁×24行のテキストモード、スプライトサイズを8×8ドットで構成/変数の初期化、および文字列領域の大きさを256バイトにする/画面に表示する桁数を30桁にする/前景色を明るい緑、背景色を黒にする/ファンクション表示を消す/&H20~&H27までのキャラクタの前・背景色を暗い赤にする※1/&H80~&H87のキャラクタの前景色を黄色、背景色を黒にする※2/&H88~&H8Fのキャラクタの前・背景色を黒にする※3/

①ループ開始(I=0~31:スプライト0~3のパターンを定義する)

文字列("183……")の[I]×2+1番目より2文字を取り出して16進数2桁の文字列を作り、10進数に変換、それをVRAMの指定した番地(14336+[I])に書きこむ※4/

①ループ閉じ/

P-YON氏のX座標Xを初期化する/P-YON氏のY座標Yを初期化する」

2 面作成

```
2 A$=STRING$(200,136):PRINTSPC(90)A$A$A$
;:VPOKE6479,131:PUTSPRITE1,(0,15),14,3
```

ゲーム画面背景用文字変数A$に"い"(キャラクタコード136)を200個入れる/90個のスペース、A$の内容を3つ分、いっぺんに表示する/(15, 10)にダイヤを表示する(VRAMのパターン名称テーブルを利用)/救出船を表示する

3 P-YON氏移動

```
3 S=STICK(0):U=(S>5ANDS<9)-(S>1ANDS<5):V
=V+(U>0)*(V<6)-(U<0)*(V>-6):T=U-(U=0)*T
```

Sにカーソルキーの押された方向を入れる/5<S<9ならば制御用変数Uにマイナス1、1<S<5ならばUに1を入れる/P-YON氏のX座標増分Vが6より小さく制御用変数Uが0より大きければVを1減らし、Vがマイナス6より大きくUが0より小さければVを1増やす/P-YON氏の向き用変数TをUが±1ならば[U]に変え、Uが0ならばまえのTの値をそのまま入れる

▲パラシュートで救出されるP-YON氏

4 P-YON氏移動2・表示

```
4 X=X+V:PUTSPRITE0,(X-3,Y-3),7,T+1:IFX<1
1ORX>243THENV=-V:GOTO4ELSEW=W+1:Y=Y+W:IF
Y>178THENW=-10+STRIG(0)*5+(S=1ORS=2ORS=8
)*3-(S>3ANDS<7)*3:'Mr.P-YON'■ ADVENTURE
```

P-YON氏のX座標用変数Xに増分Vを加える／P-YON氏の向き用変数Tに応じてP-YON氏を表示する／

◇P-YON氏の壁当たり判定(X座標)【条件：P-YON氏のX座標Xが11より小さいか243より大きい】⇒

「then：P-YON氏のX座標増分Vのプラスマイナスを逆にする／4行へもどる」

「else：P-YON氏のY座標増分Wに1を加える／P-YON氏のY座標YにWを加える／

◇P-YON氏のジャンプ判定【条件：P-YON氏のY座標Yが178より大きい】⇒

「then：変数Wにキー操作に応じた数値を入れる※5」」

／REM文

5 判定

```
5 K=K+1:D=6144+X¥8+(Y¥8)*32:A=VPEEK(D):I
FA=42THEN7ELSEIFA=131THENVPOKED,136:LOCA
TERND(1)*30,3+RND(1)*20:PRINT"*":LOCATER
ND(1)*30,3+RND(1)*20:PRINT"◆":C=C+1:LOCA
TE10,1:PRINT"SCORE:";C:PLAY"■9m500006C6
```

時間用変数Kを1増やす／P-YON氏の座標をVRAMのパターン名称テーブル上のアドレスに変換し、変数Dに入れる／P-YON氏と重なったキャラクタのキャラクタコードをVRAMより読みこみ変数Aに入れる／

◇P-YON氏の接触判定【条件：P-YON氏の座標に対応するキャララクタがイガイガ(＊)である】⇒

「then：7行へ飛ぶ」

「else：

◇P-YON氏がダイヤを取ったかの判定【条件：P-YON氏の座標に対応するキャラクタがダイヤ(◆)である】⇒

「then：その座標に“ぃ”(画面上では黒四角)を表示する／カーソルの位置を(0〜29の乱数，3〜22の乱数)にする／“＊”を表示する／カーソル位置を(0〜29の乱数，3〜22の乱数)にする／“◆”を表示する／スコアCを1増やす／カーソル位置を(10，1)にする／スコア表示／効果音」」

6 救出処理

```
6 VPOKE6917,K*3:IFK<744THEN3ELSELOCATE16
,1:PRINTC+10:VPOKE6917,X-3:FORI=Y-3TO8ST
EP-1:VPOKE6916,I-8:VPOKE6912,I:NEXT:RUN
```

救出艇を表示／

◇タイムオーバー判定【条件：時間Kが744より小さい】⇒

「then：3行へ飛ぶ」

「else：カーソル位置を(16，1)にする／スコアCに10を加えて表示する／P-YON氏の頭上に救出艇を表示する／

②ループ開始(I＝Y−3〜8、ステップマイナス1：救出場面)／

救出艇表示／P-YON氏のY座標を［I］にする／

②ループ閉じ／

RUN」

7 イガイガ衝突処理

```
7 W=-20:VPOKE6914,1:FORI=0TO1:W=W+1:Y=Y+
W/6:VPOKE6912,Y:I=-(Y>184):NEXT:RUN
```

P-YON氏のY座標増分Wにマイナス20を入れる／P-YON氏がどの形であっても正面向きにする(スプライト面番号0に表示されているスプライトパターンを強制的にスプライトパターン番号1にする)／

③ループ開始(I＝0〜1：ゲームオーバーデモ)／

P-YON氏のY座標増分Wを1増やす／P-YON氏のY座標YにWの6分の1を加える／P-YON氏のY座標を［Y］にする／Iに Yが184より大きければ1、それ以外なら0を入れる／

③ループ閉じ／

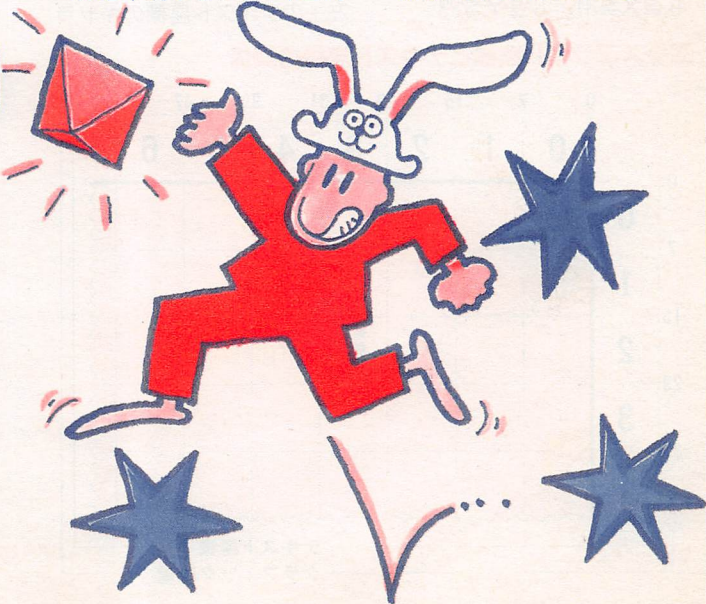
RUN

※1 ここではキャラクタコード&H20のスペースの色を変えるため。

※2 ここではキャラクタコード&H83の“◆”の色を変えるため。

※3 ここではキャラクタコード&H88の“ぃ”の色を変えて黒四角にするため。

※4 こうしてスプライト0にP-YON氏左向き、スプライト1にP-YON氏正面、スプライト2にP-YON氏右向き、スプライト3に救出船のパターンを次々に定義していく。

※5 キー入力と変数Wの関係はP53の表のとおり。

5 P-YON氏がダイヤを取る仕組み

キャラクタ(文字)とスプライトの重なりを判断する

```
D=6144+X¥8+(Y¥8)*32:A=VPEE
K(D):IFA=42THEN…………
```

▲グイーンとP-YON氏、飛んでおります。取れるか取れるか！

▲取った、取りました！　みごと、ダイヤの座標に重なっております

■スプライト座標とテキスト座標の関係

はっきりいって、P-YON氏はダイヤを取る。P-YON氏はスプライトで、ダイヤはキャラクタ(文字)だ。

もし、両方ともスプライトなら、ON SPRITE GOSUB(スプライト衝突割りこみ)で判断できるし、座標の管理も同じにできるのだが、キャラクタ(テキスト座標)とスプライト(スプライト座標)では座標の値と表示される位置が違うのだ。

このことは座標の値の範囲を見ればすぐにわかる。たとえば、スクリーン1、WIDTHが32でファンクション表示を消しているとき、テキスト座標は、

0≦X≦31, 0≦Y≦23

で、画面に表示できる範囲のスプライト座標は、

0≦X≦255, 0≦Y≦191

なのだ。こんなに違うのに、どうして重なり判断ができるんだろう。

じつは、テキスト座標とスプライト座標が、下の図のような関係にあるからだ。

上のリストの

X¥8とかY¥8

といった部分がテキスト座標とスプライト座標の縁結びをしている。上の式の"¥"は割り算の結果の整数部を求める計算記号なので、たとえば、(27, 11)にあるスプライトとLOCATE 3, 1にあるキャラクタを同じ位置にいると判断するのだ。つまり、スプライトが表示されているすぐ左上のテキスト座標のキャラクタと、そのスプライトを、重なっていることにしているわけだ。

ちなみに、このゲームを何回もプレイすると気づくのだが、右上からダイヤにぶつかると、取れて、左上からぶつかると取れないことが多いのは、この変換式のせいだ。

■ダイヤの位置を知る仕組み

さて、座標の関係がわかったところで、もう一度P55のリストを見ると、5行でダイヤを表示するとき、画面にダイヤを置いているだけで、その座標の値を保存してない！

ではどうしてダイヤのある位置を知るのだろう。

じつは画面にどのようなキャラクタが置かれているのかを知る方法があるのだ。

たとえば、上のリストでは、P-YON氏のスプライト座標をテキスト座標に変換しながらVPEEKという関数を使い、表示されているキャラクタのキャラクタコードを調べているのだ。

で、上のリストの式を単純にすると、

知りたいキャラクタコードのあるアドレス＝6144＋(LOCATEのX座標)＋(LOCATEのY座標)×32

のようになる。Y座標を32倍しているのは、LOCATEの座標をVRAMのアドレスに変換するためだ。VRAMでは、行の右端とすぐ下の行の左端をつなげていき、1画面を32×24＝768個のキャラクタの連続として記憶するので(何も表示されていない部分にもスペースなどの目に見えないキャラクタが置かれているのだ)、Y座標の値を32倍してX座標の値を加えれば、LOCATE X, Yに置かれているキャラクタのVRAM上の相対的位置(オフセットという)になるのだ。

求められたオフセットを加えている6144という数値は、VRAMのパターン名称テーブルの基本アドレスで、16進数では&H1800となる。上の式のように使うと、WIDTHが32のときのLOCATE X, Yに置かれているキャラクタのキャラクタコードがわかるのだ。

■スプライトの位置をテキスト座標に変換して判断する

以上の2つのことを利用してスプライトのP-YON氏はキャラクタのダイヤを取っているのだ。

つまり、P-YON氏(スプライト)の位置をテキスト座標に変換し、VRAMを利用してそこにあるキャラクタがダイヤかどうかを判断して、ダイヤだったらそれを消しているわけなのだった。

図◆スプライト座標とテキスト座標の関係

6 何度リプレイしても星の位置が同じ理由

乱数の特性を面データに使う

……RND（1）……／……RUN

■面データはどこ？

このゲームを何回かプレイすれば気づくだろうが、何度リプレイしてもダイヤやイガイガの出てくる位置が同じなのだ。不思議に思ってリストをながめても面データらしきものはない。なのに、なぜ面データを持っているかのように、何度プレイしても同じ面になるのだろう。

じつは、このゲームではBASICのRND関数の返す乱数の値をそのまま面データにしているのだ／

こう書くと、乱数だったら毎回違った面になるのでは？という疑問を抱く人が多いと思う。確かに乱数というのは乱れた値なのだから、リプレイするたびに同じ値になるほうがおかしいのだ。

しかし、BASICの乱数というのはおかしな特性を持っていて、RUNされるたびに同じ順序で乱数が出てくるように初期化されるのだ。

そこでP55のリストをもう一度ながめると、リプレイのところが、RUN(すべて初期化される)になっているのに気づく。これこそ乱数が面データになる秘密なのだ。

■RUN以外の乱数の初期化

さて、乱数が面データに使えるのはいいが、この使い方だとリプレイのたびにRUNされるため、ハイスコアなどをつけることができず、困る場合もあるので、リプレイでRUNしなくても同じ効果が得られる方法を考えてみよう。

まず、RND関数は、

RND(n)

として使うのだが、このnによって3つの使い方がある。

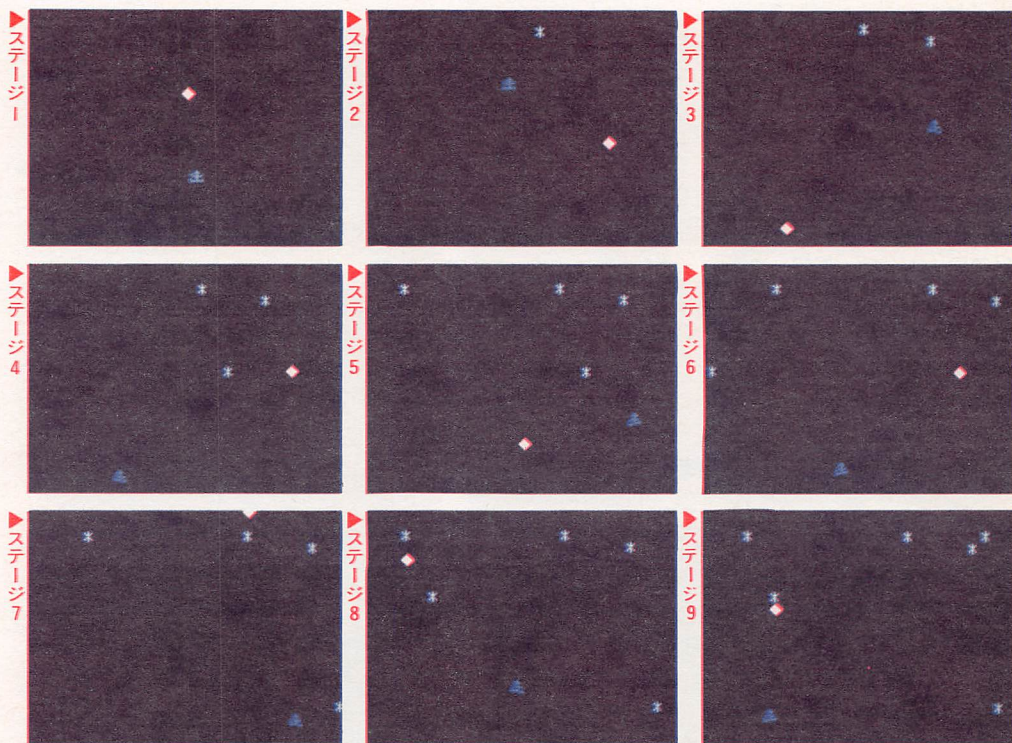
①nがプラス……乱数の並びの次の値を返す

②nが0……直前のRND関数の値と同じ値を返す

③nがマイナス……乱数の値の並びをnに応じて初期化(！)する(初期設定のときにnをマイナスにすると乱数の並びがそのたびにnに応じた特定の並びになる)

ここで使えるのは、③のマイナスの値で、たとえば、

RND(－(面数))

のようにすればリプレイにRUNを使わなくても、乱数の初期化が自由にできるのだ。このことはリストAを打ちこんで実験するとよくわかる／

▲とりあえずステージ1〜9の写真を見てみよう。ダイヤの表示には乱数を使っているのに何度リプレイしてもダイヤの位置は同じになるのだ。初期化のたびに同じ順序で出てくる、これがBASICの乱数の性格なのだ。変なやつ

リストA◆乱数の実験

```
100 DEFINT A-Z
110 SCREEN 1:KEY OFF:WIDTH 31
120 INPUT "ﾅﾝﾊﾞﾝ";A
130 A=RND(-A)
140 FOR I=0 TO 9
150  X=RND(1)*30+1:Y=RND(1)*23+1
160  LOCATE X,Y:PRINT HEX$(I);
170 NEXT
180 A$=INPUT$(1):GOTO 110
```

7 P-YON氏が落ちた不思議なループ

FORループをIF代わりに使うテクニック

```
FORI=0TO1:W=W+1:Y=Y+W/6:VPOKE6912,Y:I=-(Y>184):NEXT
```

■特殊なFORループ

ここではP-YON氏がアウトになって落下する部分で使われている、特殊なFORループの使い方を紹介する。スプライトの特殊な操り方もオモシロイのだが、テーマからはずれるのでまたの機会に。

さて、上のリストをよく見ると、堂々と規則違反しているのがわかる。
FOR I=0 TO 1
で始まっているループなのに、ループ中で変数Iに値を入れているところだ。

こんなバグじみたことをやっているのに、どうしてプログラムがきちんと動いているのか、まずはそこから考えることにしよう。

下のリストの100行から150行は、上のリストを見やすいように行を分けて書いたもので(PUT SPRITE～は上のリストのVPOKE～に対応している)、そのすぐ下の200行から240行が同じ意味のプログラムをIFを使って書いたものだ。

2つのリストを見比べると気づくと思うが、140行の
I=-(Y>184)
は、240行の
IF Y≦184
に対応し、100行の
FOR I=0 TO 1
と、150行の
NEXT
の組み合わせと、240行の
THEN 210
が対応しているのだ。

■条件を満たすまで回る

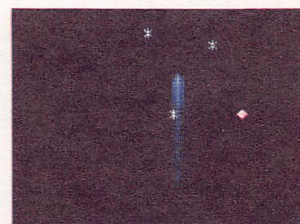
つまり、このFORループは、指定された回数だけ回って終わるのではなく、
(Y>184)
という条件を満たすまで、回数の制限なく回り続けるのだ。これはループ変数のIが、
I=-(Y>184)
という式で、値が変えられているからだ。Y>184のような条件式は、その条件が満たされたときには-1、それ以外のときは0になるという性質がある。この条件が成立しないうちはIの値は0で、成立時は、-(-1)=1となって、ループを終わるのだ。

この点はIFで作るキー入力待ちのループと同じで、かつIFで作ったほうがわかりやすいのだが、1画面プログラムのような、プログラム全体の長さが定められている場合は、1行にひと組みしか置けないIFのループよりも、いくつでも置ける特殊なFORループのほうが便利なのだ。

では、左のリストにある2つの応用例を説明しておこう。

まずは300行。これはスペースキーが押されるまで待つループで、リプレイ処理のときなどに使える。

そして、400行からは、画面を"*"で埋めていくプログラムで、420行のループでは、ランダムなX, Y座標を計算し、その場所が空白だったら、そこに"*"を表示している。このゲームのように、ランダムな場所にキャラクタを置きたいときに使える。

▲P-YON氏がイガイガにあたると、まずビックリして

▲"地面にあたるまで"ループのなかを下に落ちていくのだ

リストB◆特殊なループ盛りあわせ

```
100 FOR I=0 TO 1
110  W=W+1
120  Y=Y+W/6
130  PUT SPRITE 0,(X,Y),7,1
140  I=-(Y>184)
150 NEXT
160 :
200 ' WHILE Y<=184
210 W=W+1
220 Y=Y+W/6
230 PUT SPRITE 0,(X,Y),7,1
240 IF Y<=184 THEN 210
250 :
300 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
310 :
400 DEFINT A-Z:SCREEN 1:KEYOFF:WIDTH 31
410 FOR J=1 TO 30*24
420 FORI=0TO1:X=RND(1)*30:Y=RND(1)*24:D=
Y*32+X+&H1801:I=-(VPEEK(D)=32):NEXT:LOCA
TE X,Y:PRINT"*";
430 NEXT
```

新感覚SFホラーアニメ
ついに登場!!

恋人たちよ、飛鳥へ還れ。

デジタル・デビル物語（ストーリー）
女神転生
—めがみてんせい—

コンピュータ・ディスプレイから
実体化したデジタル・デビル――
人間の持つ「魔性」が、ハイテクの「悪魔性」を
ひきだしたのだ!! 神話世界の神、
イザナギとイザナミの転生である
二人と悪魔の戦いは?
そして、その愛は…!?

コンピュータが
悪魔を
呼び出した!

オリジナル・ビデオアニメ
3月25日
発売!!

●スタンダード●ステレオHiFi
●カラー45分 ●9800円
VHS 98GH-13
βII 98GB-5013
■LASER DISC、VHD4/25発売予定
■サントラ盤(徳間ジャパン)3/25発売

■スタッフ
原作／西谷　史
アニメージュ文庫(徳間書店刊)
「デジタル・デビル・ストーリー/女神転生」
監督・脚本／西久保瑞穂
キャラクターデザイン／北爪宏幸
作画監督／恩田尚之
製作／徳間書店・ムービック

予約受付中!
予約特典
先着10000名様に
特製 プレゼント
「THE MAKING of DDS」BOOK
〈内容〉●オリジナルイラスト ●原作者・監督ほかインタビュー ●キャラ設定●原画●オリジナル脚本●主題歌●スタッフリスト収録

アニメージュ文庫
「デジタル・デビル・ストーリー/女神転生」
「デジタル・デビル・ストーリー2/魔都の戦士」
作／西谷　史
定価各380円
好評発売中!

特報 ゲームソフト〈ファミコン用 パソコン用〉6月発売予定!

●発売元／徳間書店
●制作協力／徳間ジャパン
●販売元／徳間コミュニケーションズ

▲描きおろしイラスト／北爪宏幸　
●ビデオ・レコードの お求めは、全国有名電器店、レコード店、ビデオ専門店へどうぞ。
●ビデオ・レコードの お問い合わせ先＝徳間コミュニケーションズ☎03(591)9161

Animage Video

ソフトプレゼント付! 読者アンケート

『MSXファン』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右の綴じこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で120名様（各ソフト10名様）に今月号で紹介したソフト（プレゼントリスト参照）をプレゼントしていますので、ぜひご協力をお願いします。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は番号の大きいほうを答えてください。
① MSX(RAM8K)
② MSX(RAM16K)
③ MSX(RAM32K)
④ MSX(RAM64K)
⑤ MSX2(VRAM64K)
⑥ MSX2(VRAM128K)
⑦ 持っていない

2 テレビ／ディスプレイにはどのように接続していますか。いずれかの番号に丸をつけてください。
① RF出力 ② ビデオ出力
③ アナログRGB出力

3 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
① ジョイスティック
② ディスクドライブ
③ プリンタ ④ データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用にしている場合も含む)
⑤ アナログRGBディスプレイ
⑥ モデム ⑦ 持っていない
⑧ その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3のなかから番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
① ゲーム ② プログラミング
③ パソコン通信 ④ ワープロ
⑤ CG ⑥ ビデオ編集
⑦ コンピュータミュージック
⑧ ビジネス ⑨ 学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで『MSX・FAN』で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 今月号の記事（表2）のうち、あなたがおもしろかった順に3つ番号で答えてください。

9 今月号の記事（表2）のうち、あなたがつまらなかった順に3つ答えてください。

10 あなたの持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
① ファミリーコンピュータ
② セガマークIII
③ PC-8801系
④ PC-9801系
⑤ X1系 ⑥ FM-7／77系
⑦ どれも持っていない
⑧ その他(具体的に)

11 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

1	ロマンシア(ROM/MSX)	P6
2	ロマンシア(ROM/MSX2)	P6
3	夢幻戦士ヴァリス(ROM)	P14
4	ディーヴァ・ソーマの杯(2DD/MSX2)	P22
5	からくり道中(ROM)	P25
6	ザナドゥ(2DD/MSX2)	P100
7	覇邪の封印(ROM)	P104
8	ヤングシャーロック(ROM)	P107
9	コロニス リフト(ROM)	P110
10	ピロマン(ROM)	P112
11	ヴァクソル(ROM)	P114
12	エイリアン2(ROM)	P116

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉ロマンシア
3	〈FAN ATTACK〉夢幻戦士ヴァリス
4	〈FAN ATTACK〉ディーヴァ
5	〈FAN ATTACK〉からくり道中
6	FAN FAN BOX
7	WHAT'S THE LINKS?
8	NWGは楽しめるぞ
9	MSX・FAN・NET
10	THE LINKS PAGE
11	べーしっくシアター
12	ファンダム(遊び方)
13	ファンダム(プログラムリストと詳細解説)
14	VRAMテクニック
15	〈FAN NEWS〉ザナドゥ
16	〈FAN NEWS〉覇邪の封印
17	〈FAN NEWS〉ヤングシャーロック
18	〈FAN NEWS〉コロニス リフト
19	〈FAN NEWS〉ヴァクソル
20	〈FAN NEWS〉ピロマン
21	〈FAN NEWS〉エイリアン2
22	COMING SOON
23	FAN VOICE

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビープ
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	ファミコン通信
14	ファミコンチャンピオン
15	㊙ファミコン
16	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アイドロン	28	ザナック(MSX2版)	55	忍者タイガー
2	悪魔城ドラキュラ	29	ザナック(MSX版)	56	は~りぃふぉっくすMSXスペシャル
3	アラモ	30	ザナドゥ	57	ハイドライドII
4	αROID	31	サンダーボルト	58	覇邪の封印
5	アルカノイド	32	三国志	59	火の鳥～鳳凰編～
6	1942	33	J・P・ウインクル	60	ピロマン
7	一寸法師のどんなもんだい	34	雀聖	61	ファイナル・ゾーン
8	ヴァクソル	35	スーパートリトーン	62	ファンタジーゾーン
9	宇宙大冒険	36	スーパーランボースペシャル	63	フライトデッキ
10	エイリアン8	37	スネイク・イット	64	ブルとマイティー危機一髪
11	エイリアン2	38	スペースキャンプ	65	プレイボール
12	オペレーション・グレネード	39	聖女伝説	66	ホール・イン・ワンスペシャル
13	ガーディック	40	戦場の狼	67	魔王ゴルベリアス
14	カモン！ピコ	41	ダーウィン4078	68	魔界村
15	軽井沢誘拐案内	42	高橋名人の冒険島	69	夢幻戦士ヴァリス
16	ガルフォース	43	谷川浩司の将棋指南	70	迷宮神話
17	がんばれゴエモン！からくり道中	44	ダンジョンマスター	71	モアイの秘宝
18	棋太平	45	地球戦士ライーザ	72	モンスターズフェア
19	キック・イット	46	チャンピオン剣道	73	8つの戦場
20	機動惑星スティルス	47	超戦士ザイダーバトル・オブ・ペガス	74	夢大陸アドベンチャー
21	キャッスルエクセレント	48	ディーヴァ/ソーマの杯	75	ヤングシャーロック
22	Qバート	49	ディーヴァ/アスラの血流	76	レリクス
23	キングス・ナイト	50	10ヤードファイト	77	ロケット・ロジャー
24	キングコング2	51	TOKYOナンパストリート	78	ロマンシア
25	コロニス リフト	52	トップル・ジップ	79	ワールドゴルフ
26	賢者の石	53	ドラゴンクエスト		
27	ザ・ブラックオニキスII	54	トランプエイド		

郵便はがき

40円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-1

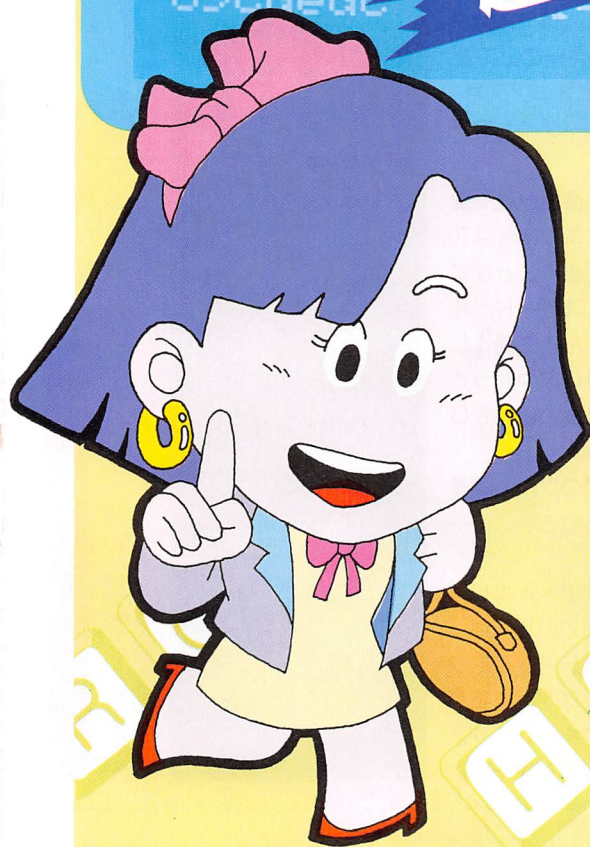
徳間書店

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

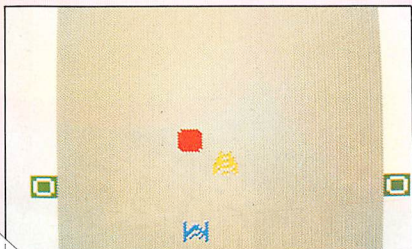
(キリトリ線)

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

MSXファンを買った日から、すぐに遊べるプログラムゲーム集。ユニークでかわいくって楽しくって、そのうえBASICの勉強にもなっちゃう。まずは、ゲームの遊び方をカラーページで紹介してるから、おもしろそうなゲームからどんどん打ちこんでみよう。
プログラムファンの王国
ファンダム
楽しいプログラムゲーム満載
超くわしいBASIC解説つき!
リストが1画面に収まってしまうお手軽プログラム。そのうえ、アイデアいっぱいでユニークゲームぞろいだよ。
MENU
すぐに打ちこんで遊べるユニークゲーム
1画面プログラム
SATELLITE
UFO GAME(うぽ!)
P-YON氏の冒険 ユー・アー・デス!
P-YON氏の冒険 テイク・イット・アンイージー!
アンサー
たこあげ
へろへろ
CARL
50行前後のプログラムが"ハーフ"、100行前後のプログラムが"ショート"。市販では味わえない秀作ぞろいだぞ!
ゆっくり打ちこみじっくり楽しむ
ハーフ&ショートプログラム
SHAPO
タマリン!
MAGIC PANIC
61

1画面プログラム

サテライト
SATELLITE

前からいん石、後ろから敵機、キミはどこまで突き進めるか

MSX・MSX2
RAM8k以上

キミの背後からピタリとついてくる敵機の攻撃をかわしつつ、前から迫るいん石ミサイルをよけて突き進む、エキサイトスクロール！

BY CHIMNY

いん石をよけながら、敵機とならばないように突き進め！

やった！ いん石を敵機にぶつけるとスコアが100点アップ！

リストは70ページ

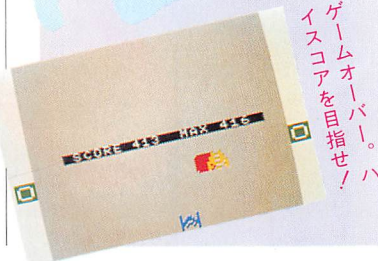
攻撃人工衛星を破壊しようと飛び立ったものの、仲間は全機撃墜され、自機の弾も底を尽いて万事休す。

キミはもう弾がないので、カーソルキーの左右で自機を操作して、ひたすら攻撃をよけつづけていく。防衛システムのなかをどこまで進めるかを競う生き残りゲームなのだ。

敵の攻撃には2通りある。

前からはいん石ミサイルが微妙に角度を変えながら迫り、後ろからは青い敵機がピッタリついてくる。敵機と自機が一直線にならぶとブザーが速いテンポで鳴り、5回目に照準があって撃墜されてしまうのだ。ただし、1回でも照準からはずれればOK。

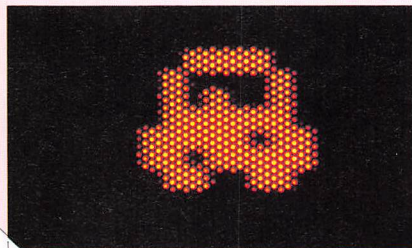
いん石ミサイルをまんまと敵機にぶつけるとスコアが100点アップ。あとは進んだ距離に比例してスコアがあがっていく。

1機しかないので、敵機に撃墜されたり、いん石ミサイルにあたったりするとゲームオーバーだ。リプレイはスペースキー。

ゲームオーバー。ハイスコアを目指せ！

1画面プログラム

ユーフォーゲーム
UFO GAME(うぽ!)

リアルサウンド、4方向完全スクロールのUFOゲーム！

MSX・MSX2
RAM8k以上

フォンフォンフォンとリアルなUFOサウンドが鳴り響く。宇宙空間を上下左右にスクロールしながらブルーダイヤを全部集めよう！

BY 片山 均

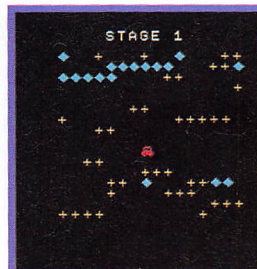
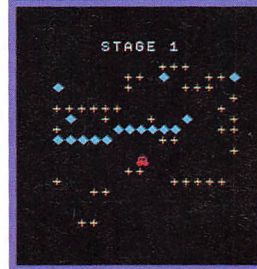
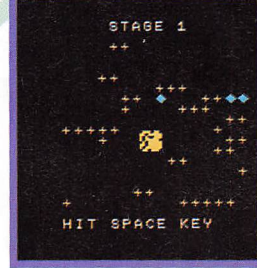
左の写真がスタート画面。意味は「発進！」。すでにリアルなUFOサウンドは鳴りっぱなしだ。

しばらくして赤い宇宙船とブルーダイヤと星の散らばる宇宙空間が現れ、ゲームスタート。カーソルキーの上下左右で宇宙船"ガビオニアス号"を操作してブルーダイヤを集めていこう。

宇宙空間では慣性が強く働くので、ガビオニアス号はスタート時以外止まることができない。それにスピードが結構あるので、のんきに操作していると星(+)にぶつかってガビオニアス号は大破してしまうので要注意。

その宇宙空間のブルーダイヤを全部取り終わるとステージクリア。

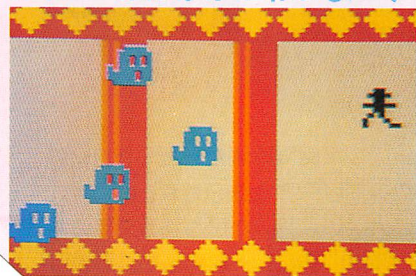
そして次の宇宙へとガビオニアス号は進んでいく。

ただし、10ステージ目をクリアするとあとはすぐに爆発してしまうのであしからず。リプレイはスペースキーだ。

上下左右どちらへもスムーズな動き。効果音も抜群！

スピードも速いのでススッと動く。おっと危なかった

星にぶつかって大破。爆発のデモがなかなか凝ってる

リストは72ページ

1画面プログラム

P-YON(ピーヨン)氏の冒険 ユー・アー・デス!

大泥棒ピーヨン氏、決死の脱出! おばけがこわいよー!

MSX・MSX2 RAM8k以上

一本道の通路の向こうからなんとお化けグループがやってくる。お化けとお化けのあいだをすりぬける、そのスリルがたまらないのだ。

BY Beta.K

大泥棒ピーヨン氏はいつものように金塊をまんまと盗み出し、通路を跳んで帰ろうとした。ところが、なんとお化けのグループがヒョロヒョロスススッとやってきた。ずっと跳ね続けるピーヨン氏の位置をカーソルキーの左右で調節しながら進んでいこう。

お化けたちは一匹ごとにちょっとずつ違ったスピードでやってくる。うまくお化けのあいだをすりぬけて、通路の果てを目指すのだ。通路が進んで行くごとにスコアが上がっていく。

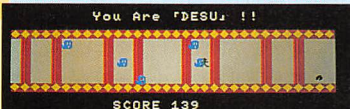
もちろんモンスターにあたったら、キミは「DESU」になってゲームオーバー。「DESU」って、一部では有名なゲームオーバーのシンボルなのだ。

スコアが999を超えると"OH! GOOD!"と表示されてゲームクリア。でも、クリアへの道はなかなか厳しいぞ。

再び挑戦するキミは勇敢にもスペースキーを押してリプレイへ。

ピョンピョンと跳んで行くと向こうからお化けの仲良し5人組が来る!

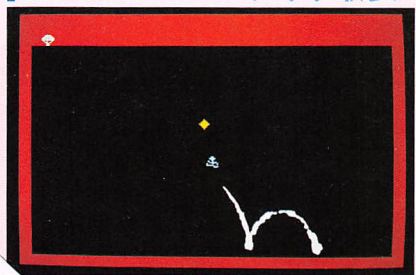
ウップ、きわどくすり抜けてひと安心。でもお化けはまだまだ出てくる

お化けの出方はそのたびにちょっと違うし、スピードもいろいろ変わる

「DESU」になってしまった。スペースキーを押してもう1回やろっと!

リストは74ページ

1画面プログラム

P-YON(ピーヨン)氏の冒険 テイク・イット・アンイージー!

再びまたたびピーヨン氏、ポンピョンピョーンダイヤ取り!

MSX・MSX2 RAM8k以上

なぜかダイヤが次々に出現する、うれしくもおそろしい部屋に閉じこめられたピーヨン氏。ダイヤをたくさん取って、おうちに帰ろう!

BY Beta.K

最初に注意。このプログラムはRUNさせたらすぐにスペースキーを押すこと。

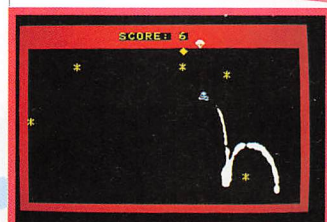
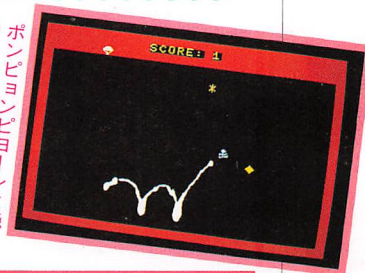
ダイヤが空中に浮かんだ部屋に閉じこめられたピーヨン氏。思わず跳ねてダイヤを取ると、別のダイヤが別の場所に出る。それも取ると、また別の場所に……。ダイヤは取るたびに新しいものが出現するようなのだが、そのかわり、猛毒のあるイガイガも次々に増えていく。

ピーヨン氏はカーソルキーの左右で方向を変え、6種類のジャンプを使いわけ、イガイガをよけつつダイヤを取って行くのだった。

ジャンプは①カーソルキーの下、②何も押さない、③カーソルキーの上、④スペースキー+カーソルキーの下、⑤スペースキー、⑥スペースキー+カーソルキーの上。①～⑥の順に大きく跳べる。

パラシュートが右端にたどりついて救援にくるまでにいくつ取れるかを競うゲーム。ダイヤ1個につき1点、救援までがんばればプラス10点。

もちろん、イガイガに当たるとゲームオーバーだ。リプレイはスペースキー。

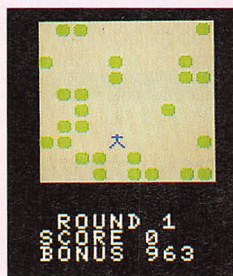
ポンピョンピョーンと絶妙ジャンプでダイヤ取り

高いところに出たダイヤは⑥の超特大ジャンプで取りに行こう

パラシュートがついに救援に来た。救援ボーナスはプラス10点

リストは54ページ

1画面プログラム

アンサー

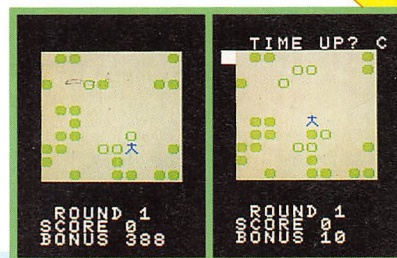
光る石が暗示する謎の文字、キミは時間内に解明できるか

MSX・MSX2 RAM8k以上

丸い石を動かすと、ときどき光る地点がある。光る地点をつなげていくとひとつの文字が見えてくる。不思議で楽しい文字あてパズル。

BY Beta.K

注意。このゲームを始めるまえに必ずCAPSキーをロックして、アルファベットの大文字モードにしておくこと。

カーソルキーの上下左右で"大"を動かし、丸い石をいろいろなところに動かしてみよう。ときどき、石(●)が光って(○)隠れた文字の一部を教えてくれる。ただし、最初から石が置かれていた場合はいったん別の場所に動かさないと光らないので注意。

途中でそれが何の文字かわかったら、すばやく**その文字のキー**を押そう。正解なら、制限時間の残りがボーナスとして加えられ、次の問題へ。間違っていたら、"NO! ANSWER="と正解が表示される。

最初はゆっくり適当に石を動かして行く

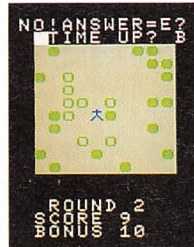
げげ、もうタイムアップ。きっとCだ!

あたり!! さあ、次の問題を出さんかい

うう間違えてしまった。似てるんだもん

制限時間がきたら"TIME UP?"と表示されるので答えと思われる**文字のキー**を押して、必ず**リターンキー**を押すこと。あとは同じように正解なら次の面へ、間違っていたらゲームオーバー。

リプレイは**リターンキー**。

リストは76ページ

1画面プログラム

たこあげ

たこがリアルにフワフワ動く、すごく楽しいたこあげゲーム

MSX・MSX2 RAM8k以上

空に散らばる金をふわふわ動くたこで取っていく、珍しいたこあげゲーム。たこの動きがとってもリアルでフムフム感心してしまう。

BY MOLE

地面にいる黄色い象みたいのがプレイヤー。赤いゲイラカイトみたいのがたこ。

カーソルキーの左右で画面のプレイヤーを動かすと、たこがそれに応じてふわふわとあがっていく。

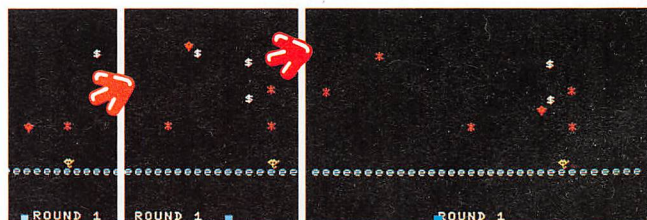
プレイヤーがちょっと動くと少しおくれてたこがプレイヤーに寄っていったり、プレイヤーがタタタと走るとどんどん高くあがっていったり、プレイヤーが止まるとふわふわとゆっくり落ちてきたり……糸は表示されないけれど、本当に糸がついているみたいな動きなのでぜひ実際に見てほしい。

このたこをあげて、空に散らばる金($)を取っていくのがゲームの目的。

画面にあるすべての金を取ると、面クリアで次の面へ。金もイガイガ(*)も増えて少しずつクリアが難しくなっていくのだ。

ただし、たこがあまりあがりすぎて、画面の上からはみ出してしまうとバツ。たこがイガイガにあたってもバツ。また、プレイヤーが勢いづいて画面の左右からはみ出してしまってもバツ。どれもゲームオーバーになってしまう。慎重にあげないとすぐゲームオーバーになってしまうぞ。

きっと、何度もやりたくなるはずだから、さっさと**スペースキー**を押してリプレイしなさい。

ツツツッと走ればツツツッとあがる

ササササと走ればどんどん高くあがる

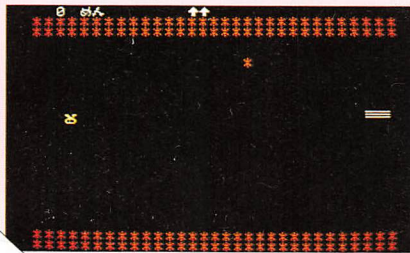
ピッと止まればフンワリフワフワ落ちてくる

リストは78ページ

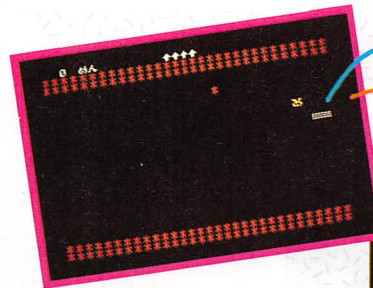
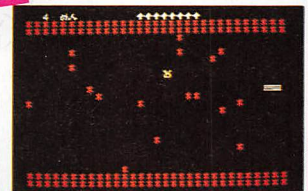
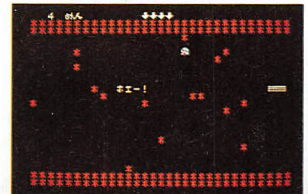
1画面プログラム

へろへろ

へろへろへったらへろへろへ、
へろへろランディングゲーム

MSX・MSX2
RAM8k以上

おなじみの加速度付きランディングゲーム。すぐに加速度のつくへろへろを操作して着地台まで。途中のイガイガがなかなか手強いぞ。

BY MC-A

へろへろは画面左から登場し勝手に右のほうへ進んでいく。
ただし、そのまま見てるとあっというまに下に落ちてゲームオーバーになってしまうので、**カーソルキーの上**を押して、上方向に上昇させよう。
再び、ただし、あんまり上に行かせすぎるとやっぱり天井にぶつかってゲームオーバーになってしまうから適当なところでゆるめるのがコツ。上下方向の加速度は画面上部に矢印で表示される。
もう1回、ただし、空中、その他のイガイガ(＊)にあたってもゲームオーバーなので微妙な調整が必要だ。
そして、右端の台に着地すると1面クリア。さらに次の面へ進むのであった。
リプレイはいうまでもなく**スペースキー**。

着いて楽しいもうすぐゴール。
フィニッシュは特に慎重にね

うっかりしているとグググッと
加速度がついてあわててしまう

あたた、イガイガに体当たり。
"ホエー！"と叫んで青くなる

リストは80ページ

1画面プログラム

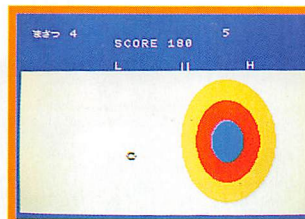
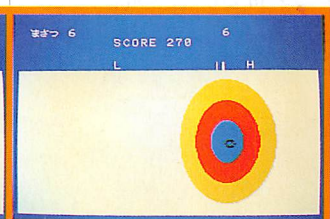
カール
CARL

氷上のスポーツ・カーリング
の雰囲気シミュレーション！

MSX・MSX2
RAM8k以上

氷の上で石をすべらせて的にいれるカーリングを1画面プログラムで気分のシミュレート。雰囲気を出すため寒い部屋で遊んでください。

BY 塩田哲司

一見、ダーツゲームのように見えるけど、これはあくまでカーリングのシミュレーションと考えてほしい。カーリングというスポーツを知らない人は、仕方がないので安全ダーツゲームとでも考えて遊ぼう。
RUNさせると黒い石が画面の左で上から下へと流れていく。**スペースキー**を押すとその石が止まるので、タイミングを見はからってなるべく中央付近で止まるようにすること。
さて、石が止まると今度は画面の上のほうでパワーインジケータが左右に動きはじめる。"L"はローパワーつまり弱く、Hはハイパワーつまり強い。これで石を的の方向へ動かす力が決まるので特に慎重にポイントをねらって**スペースキー**を押そう。
そのまえに、画面上部左に表示してある"まさつ"の値も計算にいれること。当然、まさつが大きければ強い力で、まさつが小さければ弱い力でやったほうがいい。このまさつとパワーの計算がこのゲームの勝負どころなのだ。
パワーが決まると同時に石が的のほうへ動き、石の止まったところが得点になる。的の真ん中から100点、70点、40点。はずれたらもちろん0点。
これを10回繰り返して1ラウンド。リプレイは**カーソルキーのどれか**を押せばOK。

上下位置を決め、パワー決める
と石がススッと氷の上をすべる

真中にくると最高得点。でも、
なかなかこうはいかないものだ

リストは82ページ

ショートプログラム 79行

SHAPO（シャポー）

大きな帽子をかぶった小さな魔法使いの、波瀾の冒険物語

MSX·MSX2
RAM16k以上

魔法使いの名前はシャポー。魔法ったって帽子隠れの術くらいしか使えないけれど、魔王サバラスを倒すために今日も続ける冒険の旅。

BY MASA SOFT

主人公のシャポー。名前はフランス語のシャポー(chapeau)から。大きな帽子以外はこれといって取り柄がない小さな魔法使い

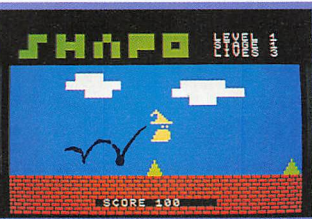
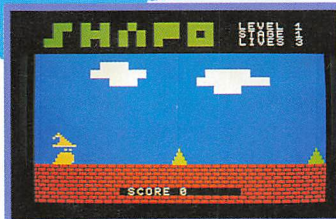
ステージ8で出会う動かない妨害ボール

予告なしに空を飛んでくる、いやあな敵

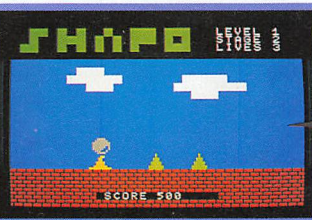
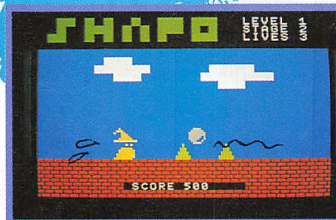
1～7ステージ全出演。先のとがった石

ニヤニヤ笑っている敵のボス。触れるとアウトになるが、突進してくるところを跳びこえれば倒せる

リストは85ページ

スペースキーでシャポーはピヨヨ～ンという音を立ててジャンプする。ストーンをよけたり、サバラスをかわしたりするのに使うのだ

かがんで!

グレーボールが迫ってきたときにはあわてず急がずカーソルキーの下を押す。シャポーの大きな帽子のなかにシャポーは隠れてしまう

グレーボールが行ってしまって顔を出すシャポー。か～わいい

サバラスを倒せ!

ステージ8ではグリーンボールやサバラスにあたらないようにサバラスを跳びこえよう。帽子がくるくる回って次のレベルへ進めるぞ

シャポーを**カーソルキーの左右**で操作して、左から右へアドベンチャーしていこう。

各ステージには必ず2つのストーン(三角形の石)が置いてある。これにシャポーが触れるとひとり減ってしまうので、**スペースキー**を押して、ピヨヨ～ンと飛びこえよう。

画面の右端に来ると、ステージクリア。でもまだまだ先は長い。目的の魔王サバラスはステージ8でシャポーを返り討ちにしてやろうと待ちかまえているのだ。

それに途中に出てくるのはストーンだけじゃない。スーと飛んでくるグレーボールも強敵だ。ジャンプで避けてもいいけれど、いちばんいいのは**カーソルキーの下**を押して帽子に隠れること。

グレーボールはやりすごしたと思って油断しているとすぐに出てくるので特に慎重に。

途中でシャポーがやられるとまたステージ1にもどってしまうので最初のうちはなかなかサバラスに会うことすらできないのだ。

サバラスのいるステージ8までたどりついたら突進してくるサバラスをジャンプでかわそう。うまくかわせばレベルクリア。次のレベルのステージ1から始まるのだ。レベルがあがるごとに敵のスピードが上がってだんだん難しくなるぞ。

ゲームスタート、リプレイは**スペースキー**。

ショートプログラム 95行

タマリン！

うにうにぐるぐる、タマリンが進む、おかしな迷路ゲーム

MSX・MSX2
RAM32k以上

ワープ、ワープの連続の難解迷路ゲーム。でも、主人公のタマリンも、敵のギラリンも、神様ネコのパンプも、み～んなかわいいよ！

BY ウンババやすき

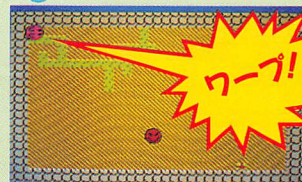
最初タマリンはペコペコ同じところでうろうろしてるだけ。そこでカーソルキーを押すと、その方向に道があればタマリンが動いて道が現れてくる。道が現れてもキーを押さないとタマリンはそのへんで往復運動を繰り返すので、カーソルキーをしつこくいろいろ押してどんどん道を開拓していこう。うろうろしているとギラリンにつかまってしまうのだ。

タマリンは最初10人いて、ギラリンにつかまったり、ギブアップ（スペースキーを押す）したりすると1人ずつ減る。10人ともいなくなるとゲームオーバーだ。

タマリンの目的は、神様のパンプに会ってからレッドスターを食べに行くこと。パンプに会わないとレッドスターまでたどりついてもまた最初からやり直しになってしまうのだ（道は見えたまま）。

1面は写真のとおりだけど2面以降はもっと難しい。ある場所に行ってあるメロディーを聞いてからでないとパンプの居場所に行っても会えないのだ。さらに最終の5面では、オカ（作者のことらしい）という神様に会わないとパンプに会えない。そのうえ複雑なワープや、絶対抜けられない袋小路なんかがあって、たった5面でも苦労するぞ。

そこで道の形だけがわかるようなマップを公開しておくので苦しくなったらこのマップを見ながらプレイするのを許す。

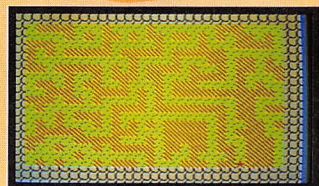
道がわからないタマリンがうろうろしているとギラリンが忍び寄る

やっと見つけたワープ出口。とりあえず袋小路からは脱出できた！

ほえ、こんなところでパンプ様に会えた。ほんとに神様みたいに感じてしまうね

あとはレッドスターを食べに行くだけ。といいつつ、またワープ。次はどこへ？

苦難の道を乗り越えてやっとゴールが見えてきた。もうすぐスターが食べられる

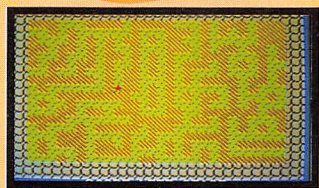
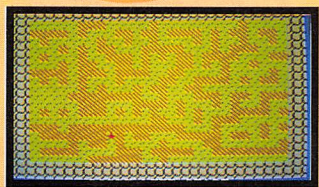
リストは86ページ

全マップ公開！

STAGE 2

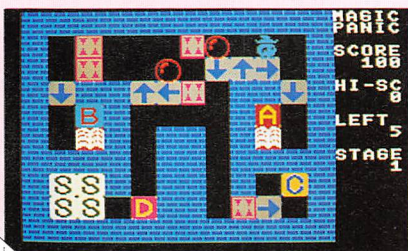
STAGE 3

STAGE 4

STAGE 5

ショートプログラム 98行

マジックパニック
MAGIC PANIC

キミの頭脳の柔軟さに挑戦！
奇妙できれいなパズルゲーム

MSX・MSX2
RAM16K以上

ABC順にベースを通過しながらマジックブックを全部取っていくパズルゲーム。2個のバルーンがこわくってなかなか前に進めない。

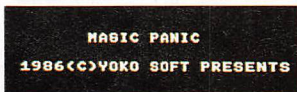
BY 横沢 和明

バルーンの出方

① では、あるきます！
② 3歩あるくと2歩目の地点にバルーン出現！
③ さらに歩くと2個目のバルーン出現！
④ さらにさらにあるくと、1個目のバルーンが次の地点へワープ！

リストは89ページ

MAGIC PANIC
1986(C)YOKO SOFT PRESENTS

MAGIC PANIC
1986(C)YOKO SOFT PRESENTS

RUNして最初に出てくるメッセージの文字が上のように太くなったらスペースキーを押してゲーム開始。

マジックブックを集めると魔法が使えるようになると聞きつけて、水色のホプリンがやってきたのがこの魔界。

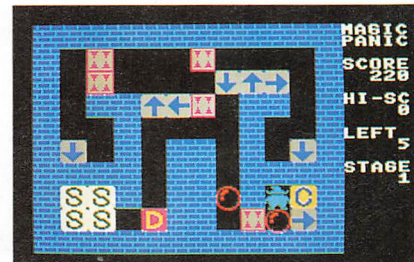
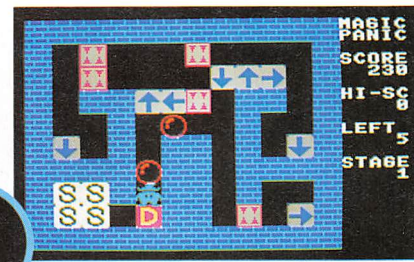
カーソルキーでホプリンを操作してアルファベースをABC順に通りながらマジックブックを全部取れば面クリア。でも、やっかいなことにバルーンという妖怪があとをついてくる。

3歩歩くごとにホプリンがそれまでいた位置に2つのバルーンが交互に移動してくる。このバルーンにあたるとホプリンは1人減ってしまう(3人いなくなるとゲームオーバー)。

でも、バルーンをプッツンベースの上に出現させて割ってしまっても、そのとき発する毒ガスでやっぱりホプリンは1人減ってしまうのだ。

また、アルファベースの順番を間違えても1人減る。それに、ムービングベースは矢印の方向にしか動かなくて苦労するし……。

高得点のスコアベース、むりやり自分のスコアをハイスコアにしてしまうハイスコアベースなどを楽しみつつ全10面たっぷり苦しんでね。

逆らうと恐いバルーンを2つ従えておそるおそる進む。Aを通ったら、次はBだ

ムービングベースをどかしたりしてCへ向かう。ちょっと間違えると自滅しそう

もう安心！ あとはDのアルファベースへ行くだけで1面クリア。あ一苦労した

2面。見るだけだとかんたんそうなんだけど、うっかりワナにはまったりしそう

わーい

面クリアするとシャポーがくるくる回りながら左へ飛んでいく

プログラムリストと詳細解説

プログラムがわからなくてもゲームは遊べる。でも、わかったほうがもっと楽しい！

プログラムファンの王国

ファンダム

解説の読み方

ファンダムプログラム

1画面プログラムの解説

MSXファン編集部が独自に決めたいくつかのルールにそって書いてあります。
①プログラム中の":"は解説ではすべて"／"に対応しています。逆に改行してあっても"／"のない部分は":"で区切られていません。
②IF文の解説には頭に"◇"をつけ、IF文内の条件を【 】で囲っています。また、then(条件にあっている場合)、else(条件にはずれている場合)はそれぞれ改行して「」でくくっています。
③プログラム中で、ループやIF文の影響する範囲は1字さげて解説しています。
④解説文中ではテキスト画面の座標は(X, Y)、グラフィック画面の座標は〈X, Y〉というふうにカッコの形で区別しています。
⑤解説文中で、例えば"スプライト0"と書いてあるものは、スプライトパターン番号0を略したものです。
⑥変数名を表すときはそのまま(例：I)、変数の値を表すときは[ ]で囲っています(例：[I])。
⑦解説文中で"※1"などとついている部分は本文末尾のカコミで注釈がついています。

ハーフ&ショートの解説

①ハーフ&ショートではおおまかな流れのみを解説してあります。
②ファンチャートは、MSXファン編集部でフローチャートをかんたんに改造したものです。IF文などで条件に応じて行き先が違ってくる部分を角ばった四角で表し、それ以外は丸みのある四角で表しています。

うまく動かない場合

掲載プログラムがうまく動かない場合は次のルールを守ったうえで往復ハガキまたは電話で「ファンダム係」までお問い合わせください。(住所は右のQ&Aボックス参照)
①RAMの容量が自分の機種にあっているかどうかを確認。
②打ちこみミスではないか確認。
③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記(電話での質問の場合は、その場でプログラムの状態が確認できるようにしておいてください)。
※電話受付は平日4〜6時

Q&Aボックス

プログラムの質問、大歓迎

ファンダム掲載のプログラムで興味を持ったことや、BASIC全般に関してよくわからないこと、知りたいことがあったら、くよくよしないでどんどん質問してほしい。多い質問やおもしろい質問から優先的に誌上で答えていきます。
官製ハガキで1枚につき1つの質問とキミの氏名・住所・電話番号・年齢を書いて、
〒105 東京都港区新橋4−10−1 徳間書店 MSX・FAN編集部「Q&A係」まで。
☎(03)433-6231(代)
※質問の採用者には記念品をさしあげます。

●全国の読者がキミのゲームに夢中になる！●自分のプログラムがROMカセットになる！
●おまけに賞金までもらえちゃう！

キミのオリジナルプログラム、熱烈大募集！

MSXファンでは、キミが作ったオリジナルプログラムをつねに求めています。おもしろいものならゲームに限らず何でもOK。プログラムを始めたばかりの人も、ベテランの人もどしどしご応募ください。

応募部門

部門は次の4つがあります。
・1画面プログラム……1画面の表示限界(40桁×24行)以内に入る短いプログラム
・ハーフプログラム……1画面以上で50行以内のプログラム
・ショートプログラム……100行前後のプログラム
・本格プログラム……長くても本格的な出来ばえのプログラム

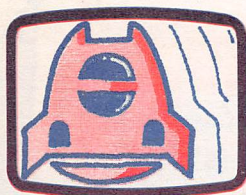
投稿上のルール

①盗作・二重投稿厳禁！
盗作はもちろん同じプログラムを他社の雑誌に同時に応募することはご遠慮ください。
②必ずテープかディスクで
必ず、テープかディスクにセーブして送ってください。特にテープの場合は念のため2回セーブしてください。また、投稿作品は返却できませんので、必ず自分の手元にも同じプログラムを取っておいてください。
③詳しい説明の手紙を
応募プログラムには必ず次のことを書いた手紙を同封してください。
(1)住所・氏名・年齢(学年)・電話番号
(2)プログラムの遊び方、使い方、変数・プログラムの説明
(3)パズルの場合は解答、RPGなどの場合はマップや謎解き
(4)そのプログラムを作るうえで参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ。出版社名や年・月号、ページも明記してください。
④封筒の書き方
表には応募部門を赤い色で明記して、裏には住所と名前を書いて送ってください。送り先は、「ファンダム・プログラム係」。あて先はQ&Aボックスと同じです。
※なお採用プログラムの版権は徳間書店に帰属するものとさせていただきます。

採用の特典

採用されたプログラムの作者には、掲載誌を発売日前後にお送りします。また、規定の謝礼と記念として採用作品をオリジナルROMカセット化(写真)してさしあげます。

▲掲載プログラムの作者に送られる特製ROMカートリッジ。世界に1個しかない！

ファンダム掲載のプログラムは『THE LINKS』でデータサービスもしています。P48参照。

サテライト

SATELLITE

● RAM 8K以上
プログラムリストと詳細解説

遊び方は62ページにあります。

```
1 DEFINTA-Z:SCREEN1,1,0:WIDTH32:KEYOFF:C
OLOR15,1,1:FORI=1TO16:VPOKE279+I,ASC(MID
$("ｪUｪUｪUｪU■■■■■■■■",I,2)):NEXT:SPRITE$(
0)="$<ｆ~ぬステけ":SPRITE$(1)="♥けスぬロ・♥":SPRIT
E$(2)="~■■■■■■~":SPRITE$(3)="■テススステ■":P
LAY"L64V12":ONSPRITEGOSUB9:R=RND(-TIME)
2 S=0:X=120:E=136:B=0:P=0:FORI=0TO22:PRI
NT"$$$$";STRING$(25,35);"$$$";:NEXT
3 F=RND(1)*155+48:H=RND(1)*4-2
4 S=S+1:PUTSPRITE3,(16,B),12,3:PUTSPRITE
4,(232,B),12,3:B=B+8:IFB>182THENB=0
5 Q=STICK(0):X=X+((Q=7)-(Q=3))*8:PUTSPRI
TE0,(X,112),10,0:IFX<32ORX>216THEN10
6 IFE<>XTHENP=0ELSEP=P+1:PLAY"BC":IFP=5T
HENPLAY"FEFEDDCC":GOTO10
7 E=E-SGN(E-X)*4:PUTSPRITE1,(E,160),4,1
8 PUTSPRITE2,(F,G),6,2:SPRITEON:G=G+16:F
=F+H:IFG>176THENG=0:GOTO3ELSE4
9 SPRITEOFF:IFG<140THENPLAY"FEFEDDCC":GO
TO10ELSES=S+100:PLAY"CD":E=136:P=0:G=0:R
ETURN3
10 HS=-(HS>S)*HS-(HS<S)*S:LOCATE 7,11:PR
INT" SCORE";S;" MAX";HS:FORI=0TO1:I=-STR
IG(0):NEXT:PUTSPRITE0,(0,208):GOTO2
```

初採用です。現在、高校3年生、受験地獄のまっただなかのはずですが、なぜかこんなことやっています。あーあ、こんなことじゃF大受からんだろうなー。といいつつ、またプログラム送りますのでヨロシク。ちなみに私は佐賀北高3年8組です。ゆーじは暗すぎます。西村は太りすぎです。ほとんど文章になっていませんでした。最後に、このゲーム『SATELLITE』は『STAR WARS』から思いつきました。そういえば、そんな感じでしょう。今、雪が降っています。寒いです。とても寒いです。そいじゃあね。吉武のバカ。

➡リストを打ちこむまえの重要注意

1行目にたくさんある"■"はそのままでは打ちこめません。あらかじめ、

KEY1, CHR$(&HFF)

と打ちこんでリターンキーを押してください。するとF1キーで"■"が打ちこめます。これはカーソルと同じキャラクタなのでおもしろいことが起こります。

変数の意味

X……自機のX座標(スプライト)
E……敵機のX座標(スプライト)
F、G……隕石(いんせき)のX、Y座標(スプライト)
H……隕石がX軸方向に移動する向き
B……砲台のY座標(スプライト)
P……敵機の照準(ブザーの回数)
S……スコア
HS……ハイスコア
Q……キー入力用

プログラム解説

1 初期設定

```
1 DEFINTA-Z:SCREEN1,1,0:WIDTH32:KEYOFF:C
OLOR15,1,1:FORI=1TO16:VPOKE279+I,ASC(MID
$("ｪUｪUｪUｪU■■■■■■■■",I,2)):NEXT:SPRITE$(
0)="$<ｆ~ぬステけ":SPRITE$(1)="♥けスぬロ・♥":SPRIT
E$(2)="~■■■■■■~":SPRITE$(3)="■テススステ■":P
LAY"L64V12":ONSPRITEGOSUB9:R=RND(-TIME)
```

原則として変数を整数型に設定／画面モードを32桁×24行のテキストモード、スプライトサイズを8×8ドットで構成し、縦横それぞれ2倍に拡大して表示し、キークリック音を消す／画面に表示する桁数を32桁にする／ファンクション表示を消す／前景色を白、背景色、周辺色を黒とする／
①ループ開始(I＝1～16)／
　キャラクタコード&H23(#)と&H24($)にパターンを定義する※1／
①ループ閉じ／
スプライト0に自機のパターンを定義／スプライト1に敵機のパターンを定義／スプライト2に隕石を定義／スプライト3に砲台を定義／スプライトが重なったときにジャンプする割りこみサブルーチンを9行に指定／乱数を初期化

2 変数・画面設定

```
2 S=0:X=120:E=136:B=0:P=0:FORI=0TO22:PRI
NT"$$$$";STRING$(25,35);"$$$";:NEXT
```

スコアSを0にする／自機のX座標Xを120にする／敵機のX座標Eを136にする／砲

隕石を大胆にする改造法

上から自機めがけて降ってくる隕石。じつはこの隕石、ちょっとずつ左右に動いているんだけど、気がついたかな。

隕石の動き方を決めているのは、3行目にある、

H=RND(1)*4−2

で決定されている変数H。Hがマイナスだと左に動き、0だと直進、プラスだと右方向に微妙に動いていくようになっているんだ。

ここで、この式の部分を、

H=(RND(1)*4−2)*3

としてみよう。こうすると隕石は大きく左右に曲がるようになる。最後の数字を大きくすればするほど曲がり方は大胆になってくる。

また、

H=(RND(1)*6−3)*2

としてみるのもいい。こうすると、隕石の曲がり方が大きくなったり小さくなったりするんだ。

ただし、隕石が曲がりすぎて道の左右にある砲台にあたると突然ゲームオーバーになったり変なことが起きるので覚悟しておくこと。

台のＹ座標Ｂを0にする／敵機の照準Ｐを0にする／

②ループ開始（Ｉ＝0〜22）／

画面を１行ずつ表示／

②ループ閉じ

3 隕石（いんせき）の進路決定

```
3 F=RND(1)*155+48:H=RND(1)*4-2
```

隕石のＸ座標を48〜202の乱数で決める／隕石のＸ軸方向に移動する向きＨをマイナス２〜１とする（負：左方向、0：直進、正：右方向）

4 砲台のスクロール処理

```
4 S=S+1:PUTSPRITE3,(16,B),12,3:PUTSPRITE
4,(232,B),12,3:B=B+8:IFB>182THENB=0
```

スコアＳを１増やす／左側の砲台を〈16，Ｂ〉の位置に表示／右側の砲台を〈232，Ｂ〉の位置に表示／砲台のＹ座標Ｂを８増やす／

◇砲台のスクロール処理に関する判定【条件（画面の下端に着いた）：砲台のＹ座標が182を越えた】⇒

「then：砲台のＹ座標を0にする」

5 自機の移動

```
5 Q=STICK(0):X=X+((Q=7)-(Q=3))*8:PUTSPRI
TE0,(X,112),10,0:IFX<32ORX>216THEN10
```

変数Ｑにカーソルキーの押された方向を入れる／自機の移動先のＸ座標を計算／自機を表示／

◇左右の壁との衝突判定【条件：自機のＸ座標Ｘが32より小さいか216より大きい】⇒

「then：10行目に飛ぶ」

6 敵機の照準

```
6 IFE<>XTHENP=0ELSEP=P+1:PLAY"BC":IFP=5T
HENPLAY"FEFEDDCC":GOTO10
```

◇照準判定【条件：自機のＸ座標Ｘと敵機のＸ座標Ｅが等しくない】⇒

「then：敵機の照準（ブザーの回数）Ｐを0にする」

「else：Ｐの値を１増やす／効果音を出す」／

◇被弾判定【条件：敵機の照準Ｐの値が５である】⇒

「then：効果音を出す／10行目に飛ぶ」

7 敵機の移動

```
7 E=E-SGN(E-X)*4:PUTSPRITE1,(E,160),4,1
```

敵機の移動先のＸ座標を自機のＸ座標に近づくように計算／敵機の表示

8 隕石の移動

```
8 PUTSPRITE2,(F,G),6,2:SPRITEON:G=G+16:F
=F+H:IFG>176THENG=0:GOTO3ELSE4
```

隕石を〈Ｆ，Ｇ〉の位置に表示／スプライトが重なったときに起こる割りこみ処理を許可する※２／隕石のＹ座標Ｇを16増やす／隕石の移動先のＸ座標Ｆに増分Ｈを加える／

◇隕石のスクロール処理に関する判定【条件：隕石のＹ座標Ｇが176より大きい】⇒

「then：隕石のＹ座標を0にする／3行目にもどる」

「else：４行目にもどる」

9 衝突処理（割りこみ）

```
9 SPRITEOFF:IFG<140THENPLAY"FEFEDDCC":GO
TO10ELSES=S+100:PLAY"CD":E=136:P=0:G=0:R
ETURN3
```

スプライトが重なったときに起こる割りこみを禁止する※３／

◇衝突判定【条件：隕石のＹ座標が140より小さい】⇒

「then（自機と隕石が衝突）：効果音を出す／10行目に飛ぶ」

「else（敵機と隕石が衝突）：スコアを100増やす／効果音を出す／敵機のＸ座標Ｅを136にする／敵機の照準Ｐの値を0にする／隕石のＹ座標を0にする／３行目へもどる」

10 ゲームオーバー処理

```
10 HS=-(HS>S)*HS-(HS<S)*S:LOCATE 7,11:PR
INT" SCORE";S;" MAX";HS:FORI=0TO1:I=-STR
IG(0):NEXT:PUTSPRITE0,(0,208):GOTO2
```

ハイスコア計算（[Ｓ]が[ＨＳ]より大きいときHSに[Ｓ]を入れ、そうでなければHSはそのまま）／カーソル位置を（７，11）にする／スコアとハイスコアの表示／

③ループ開始（Ｉ＝0〜１：リプレイ判定）／

スペースキーが押されればＩに１をそうでなければ0を入れる／

③ループ閉じ／

スプライト消去／２行へ飛ぶ

※１　VRAMの機能を利用して、"#""$"を画面背景用のキャラクタにしている。

※２　１行目の"ON SPRITE GOSUB9"ではスプライトが衝突したときに9行目のサブルーチンに割りこむように設定しているが、8行目のこの命令によってはじめてその設定が有効になる。この行を実行したあと、スプライトが重なると9行目に飛ぶようになる。

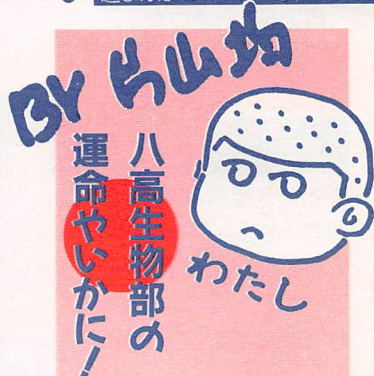
※３　8行目で有効になった割りこみがここで再び無効になる。

ユーフォーゲーム

RAM 8K以上

UFO GAME(うぽ!)

- プログラムリストと詳細解説
- 遊び方は62ページにあります。

```
10 CLEAR1999:COLOR15,0,0:DEFINTA-Z
20 KEYOFF:G$=STRING$(195,32)+STRING$(40,
43)+STRING$(20,131)
30 SCREEN1,0,0:WIDTH16:L=L+1:LOCATE4,1:P
RINT"STAGE"L:LOCATE2,12:PRINT"BLAST OFF
!!":RESTORE:FORI=2TO13:READA:SOUNDI,A
40 NEXT:VPOKE8208,112:VPOKE8197,176
50 FORI=1TO96:R=RND(1)*128:J=RND(1)*128+
1:G$=RIGHT$(G$,R)+MID$(G$,J+1,255-J-R)+L
EFT$(G$,J):NEXT:SPRITE$(0)="<BR~ろ°ｆ":PUT
SPRITE0,(120,95),8:M$=G$:Z=0
60 S=STICK(0):Z=(S=1)*239+(S=3)+(S=5)*16
+(S=7)*254-(SMOD2=0)*Z:G$=RIGHT$(G$,255+
Z)+LEFT$(G$,-Z):LOCATE,3:PRINTG$
70 IFVPEEK(6543)=43THEN80ELSEMID$(G$,152
,1)=" ":IFINSTR(G$,"◆")THEN60ELSEG$=M$:G
OTO30:DATA40,0,99,0,20,49,9,9,16,83,9,14
80 SCREEN,1:SPRITE$(0)="ｖ°ｧセ_°ｿn":PUTSPR
ITE0,(116,91),11:FORI=5TO13:READA:SOUNDI
,A:NEXT:DATA15,31,7,16,0,0,140,136,0
90 LOCATE,20:PRINT"HIT SPACE KEY"
100 IFSTRIG(0)THENRUNELSE100
```

突然ですが、ぼくの所属している八幡高校の生物部には部室となっている生物準備室が臭いという理由で一般生徒はおろか部員でさえもごく一部を除いて寄りつきません。このままでは、なくなってしまうのではないかと不安でなりません。同じように準備室が臭い学校の方、よいアドバイスがあったら教えてください。ところで4方向(別に8方向でもいいけど)にスクロールさせるには文字列を使うとかなり便利です。

変数の意味

- G$……マップデータ画面(作成用、表示用)
- M$……マップデータ画面の保存用
- A……効果音のデータ
- Z……マップのスクロール用
- I……ループ用
- L……面数
- R、J……画面作成用乱数の保存
- S……キー入力用

プログラム解説

10 初期設定1

10 CLEAR1999:COLOR15,0,0:DEFINTA-Z

変数の初期化および文字領域の大きさを1999バイトとする／前景色を白、背景色および周辺色を透明にする／原則として変数を整数型に設定

20 初期画面作成

20 KEYOFF:G$=STRING$(195,32)+STRING$(40,43)+STRING$(20,131)

ファンクション表示を消す／初期画面データを作成

30 初期設定2 タイトル画面表示

30 SCREEN1,0,0:WIDTH16:L=L+1:LOCATE4,1:PRINT"STAGE"L:LOCATE2,12:PRINT"BLAST OFF!!":RESTORE:FORI=2TO13:READA:SOUNDI,A

画面モードを32桁×24行のテキストモード、スプライトサイズを8×8ドットで構成、キークリック音を消す／画面の表示桁数を16桁にする／面数Lを1増やす／カーソル位置を(4, 1)にする／面数を表示／READ文で読むDATA文をプログラム中最初のDATA文とする／

①ループ開始(I=2〜13)／音データを変数Aに読みこむ／レジスタ番号Iに音データを書きこむ(効果音を出している)

40 初期設定3

40 NEXT:VPOKE8208,112:VPOKE8197,176

①ループ閉じ／&H80〜&H87のキャラクタの前景色を水色、背景色を透明にする※1／&H28〜&H2Fのキャラクタの前景色を明るい黄色、背景色を透明にする※2

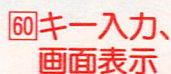
50 ゲーム画面作成、スプライト定義

50 FORI=1TO96:R=RND(1)*128:J=RND(1)*128+1:G$=RIGHT$(G$,R)+MID$(G$,J+1,255-J-R)+LEFT$(G$,J):NEXT:SPRITE$(0)="<BR~ろ°ｆ":PUTSPRITE0,(120,95),8:M$=G$:Z=0

②ループ開始(I=1〜96)／画面作成用変数Rに0〜127の乱数を入れる／画面作成用変数Jに1〜128の乱数を入れる／ゲーム画面を作成／

②ループ閉じ／スプライト0にUFOのキャラクタを定義する／UFOを表示／ゲームマップG$をM$に保存／マップスクロール用変数Zを初期化

60 キー入力、画面表示

```
60 S=STICK(0):Z=(S=1)*239+(S=3)+(S=5)*16+(S=7)*254-(SMOD2=0)*Z:G$=RIGHT$(G$,255+Z)+LEFT$(G$,-Z):LOCATE,3:PRINTG$
```

Sにカーソルキーの押された方向を入れる／マップのスクロール用変数Zをキー入力に応じて計算／表示マップG$を作成／カーソル位置を(0, 3)にする／ゲームマップG$を表示

70 判定、音データ1

```
70 IFVPEEK(6543)=43THEN80ELSEMID$(G$,152,1)=" ":IFINSTR(G$,"◆")THEN60ELSEG$=M$:GOTO30:DATA40,0,99,0,20,49,9,9,16,83,9,14
```

◇衝突判定【条件(UFOが隕石にぶつかる)：画面中央(UFOの位置)にあるキャラクタのキャラクタコードが43("*")である】⇨
「then：80行に飛ぶ」
「else：UFOの位置にスペースを置く」／
◇ステージクリア判定【条件：マップ上に"◆"がある】⇨
「then：60行に飛ぶ」
「else：ゲームマップをその面の初期状態にもどす／30行に飛ぶ」／
音データ1

80 爆発、音データ2

```
80 SCREEN,1:SPRITE$(0)="v"ｧｾ_"ｿn":PUTSPRITE0,(116,91),11:FORI=5TO13:READA:SOUND1,A:NEXT:DATA15,31,7,16,0,0,140,136,0
```

スプライトを8×8ドットで構成し、縦横それぞれ2倍に拡大して表示するように設定／スプライト0に爆発のパターンを定義／爆発のパターンを表示／
③ループ開始(I=5〜13)／
音データを変数Aに読みこむ／レジスタ番号Iに音データAを書きこむ(爆発音を出す)／
③ループ閉じ／
音データ2

90 ゲームオーバー処理

```
90 LOCATE,20:PRINT"HIT SPACE KEY"
```

カーソル位置を(0, 20)にする／メッセージを表示

100 リプレイ処理

```
100 IFSTRIG(0)THENRUNELSE100
```

◇リプレイ判定【条件：スペースキーが押された】⇨
「then：RUN」
「else：100行にもどる」

宇宙空間を作りだしているのはPRINT文だ！

このゲームは宇宙空間が上下左右につながっていて縦横スクロールするというダイナミックなゲームだけど、それをオールBASICの1画面プログラムで実現しているところがえらい。

なにか難しいことをやっているのかなと思ったら、じつはこのスクロール、PRINT文と文字列の操作だけでやっているのだ！

まず20行でG$に宇宙の素になる文字列(スペース195個と"+"40個、"◆"20個)を入れ、50行ではこの文字列をぐしゃぐしゃと入れ換えて、その面ごとのパターンを作り、またG$に入れているのだ。

そして、60行でG$をカーソルキーの入力に応じて左右を入れ換えながらPRINTすると、WIDTHが16に設定されているので、16字×16行の宇宙空間となって画面に現れてくるわけだ。2枚の写真をよく見比べてみよう。

ただ、G$には255文字しか入らないので、画面の256文字目はつねに空白になっていて、そのために動いていくと画面が少しずつずれてくる。そこがまた不思議な感じがしていいんだけど。

ところで、このゲーム、今のところ4方向スクロールだけど、60行目の

Z=(S=1)*……(SMOD2=0)*Z

という部分を、

Z=(S=1)*239+(S=3)+(S=5)*16+(S=7)*254+(S=2)*240+(S=4)*17+(S=6)*15+(S=8)*238-(S=0)*Z

に変えると、8方向スクロールができるようになっておもしろいよ。

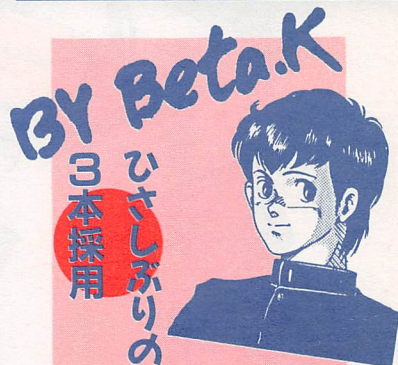
※1　ここではキャラクタコード&H83の"◆"の色を変えるため。
※2　ここではキャラクタコード&H2Bの"+"の色を変えるため。

P-YONの冒険

ユー・アー・デス！

RAM　8K以上
プログラムリストと詳細解説

遊び方は63ページにあります。

```
10 SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:CLEAR500:COL
OR15,1,1:DEFINTA-Z:A=RND(-TIME)
20 SPRITE$(0)="0x0わ0Pぃを":VPOKE8216,&HEE:
VPOKE8217,&H96:VPOKE8208,&HA6:FORI=0TO7:
VPOKE1600+I,&HA0:A$=A$+"ネタタタタネタタ":X(I)=0
:Y(I)=I:V(I)=I+4:NEXT:A$=A$+A$+A$:PLAY"s
9m500018
30 SPRITE$(1)=CHR$(30)+"?55ソろろ~"
40 LOCATE0,7:PRINTSTRING$(32,131);MID$(A
$,1,160);STRING$(32,131):X=30:Y=3:W=1
50 C=C+1:LOCATE,8:PRINTMID$(A$,32-(CMOD3
2),160):LOCATE10,15:PRINT"SCORE"C:Y=Y+W:
W=W-(Y=0)*2+(Y=4)*2:S=STICK(0):X=X+(S=3)
*(X<40)-(S=7)*(X>22):PUTSPRITE5,(X*4,Y*8
+64),1,0:A=-(Y=4)*60-(Y=0)*30:PLAY"n=A;
60 IFC>999THENCLS:LOCATE8,5:PRINT"OH! GO
OD!":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
70 FORI=0TO4:X(I)=X(I)+V(I):IFX(I)>248TH
ENX(I)=0:V(I)=RND(1)*6+4:Y(I)=RND(1)*5EL
SEIFRND(1)>.85THENV(I)=RND(1)*8+2
80 PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)*8+64),4,1:IFABS
(X(I)-X*4)>5ORY(I)<>YTHENNEXT:GOTO50ELSE
LOCATE8,5:PRINT"You Are 「DESU」 !!":PLAY"
o5cdedc":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

Beta.Kです。MSX・FAN創刊おめでとうございます。「ポシェット休刊／」とテクノポリスで読んだとき「これからどうやって生活していこう」と悩みましたが、まさかMSXの専門誌とは……。ひさしぶりの3本採用でうれしいです。ただ『アンサー』が採用されたのは意外でした。アンサーは操作手順がややこしいけど、1画面だからということで許してください。ところで、いつもカラーページを見て思うんですが、ぼくのゲームだけ、なんというか、その、色音痴なんですよね。やっぱり、カラーテレビでプログラムしたいなあ。でも白黒でやってるおかげか、視力はいいんですよね。今回の賞金でMSX2かカラーテレビを買いたいなっ／　と。

変数の意味

A$……画面の背景用となる文字列が入る

X、Y……P-YON氏の座標用⇒表示するときのX座標はX×4、Y座標はY×8+64(スプライト)

W……P-YON氏の上昇、下降用

C……スコア

S……キー入力

X(n)、Y(n)……モンスターの座標用⇒表示するときのX座標はX(n)、Y座標はY(n)×8+64(スプライト)

V(n)……モンスターのスピード(X座標増分)

I……ループ用

プログラム解説

10 初期設定 1

```
10 SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:CLEAR500:COL
OR15,1,1:DEFINTA-Z:A=RND(-TIME)
```

画面モードを32桁×24行のテキストモード、スプライトサイズを8×8ドットで構成する／画面に表示する桁数を32桁にする／ファンクション表示を消す／変数の初期化、および文字列領域の大きさを500バイトとする／画面の前景色を白、背景色および周辺色を黒にする／原則として変数を整数型に設定※1／乱数の初期化

20 初期設定 2

```
20 SPRITE$(0)="0x0わ0Pぃを":VPOKE8216,&HEE:
VPOKE8217,&H96:VPOKE8208,&HA6:FORI=0TO7:
VPOKE1600+I,&HA0:A$=A$+"ネタタタタネタタ":X(I)=0
:Y(I)=I:V(I)=I+4:NEXT:A$=A$+A$+A$:PLAY"s
9m500018
```

スプライト0にP-YON氏のキャラクタを定義する／&HC0～&HC7のキャラクタの前・背景色を灰色にする※2／&HC8～&HCFのキャラクタの前景色を明るい赤、背景色を暗い赤にする※3／&H80～&H87のキャラクタの前景色を黄色、背景色を暗い赤にする※4／①ループ開始(I=0～7)／"ネ"(キャラクタコード&HC8)に柱のパターンを定義／背景用文字列の作成①／［I］番目のモンスターのX座標初期化／［I］番目のモンスターのY座標初期化／［I］番目のモンスターのスピード(X座標増分)の初期化／①ループ閉じ／

背景用文字列の作成②／音を発生する

30 初期設定 3

```
30 SPRITE$(1)=CHR$(30)+"?55Y5&~"
```

スプライト1にモンスターのパターンを定義

40 初期設定 4

```
40 LOCATE0,7:PRINTSTRING$(32,131);MID$(A$,1,160);STRING$(32,131):X=30:Y=3:W=1
```

カーソル位置を(0, 7)にする／"◆"(キャラクタコード&H83)を32個、文字列A$のはじめから160個の文字、"◆"32個を続けて表示する／P-YON氏のX座標Xを初期値(30)にする／P-YON氏のY座標Yを初期値(3)にする／P-YON氏の上昇および下降用変数Wに初期値(1：下降)を入れる

50 スコアバック表示、P-YON氏移動

```
50 C=C+1:LOCATE,8:PRINTMID$(A$,32-(CMOD32),160):LOCATE10,15:PRINT"SCORE"C:Y=Y+W:W=W-(Y=0)*2+(Y=4)*2:S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<40)-(S=7)*(X>22):PUTSPRITE5,(X*4,Y*8+64),1,0:A=-(Y=4)*60-(Y=0)*30:PLAY"n=A;
```

スコアCに1を加える／カーソル位置を(0, 8)にする／背景をスコアに応じてずらしながら表示する／カーソル位置を(10, 15)にする／スコアCを表示する／P-YON氏のY座標Yに変数Wを加える(上昇中はマイナス1、下降中はプラス1)／変数WをYが0なら1に、Yが4ならマイナス1にする／変数Sにカーソルの押されている方向を入れる／P-YON氏のX座標Xをカーソルキーの右が押されていれば(Sが3、ただしXが40より小さいとき)1増やし、左が押されていれば(Sが7、ただしXが22より大きいとき)1減らす／P-YON氏を表示する／音の高さ用の変数AにYが4なら60を、Yが0なら30を入れる／PLAY文の音階を設定する

60 クリア判定

```
60 IFC>999THENCLS:LOCATE8,5:PRINT"OH! GOOD!":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

◇ゲームクリア判定【条件：スコアが999以上になる】⇨

「then：画面消去／カーソル位置を(8, 5)にする／メッセージ表示／

②ループ開始(I＝0〜1)／

スペースキーが押されたらIに1を入れ、そうでなければ0を入れる/

②ループ閉じ/

RUN 」

70 モンスター移動 1

```
70 FORI=0TO4:X(I)=X(I)+V(I):IFX(I)>248THENX(I)=0:V(I)=RND(1)*6+4:Y(I)=RND(1)*5ELSEIFRND(1)>.85THENV(I)=RND(1)*8+2
```

③ループ開始(I＝0〜4)／

モンスター(0〜4)の各X座標に個々のスピードを加える／

◇モンスターが画面右端に着いたかの判定【条件：[I]番目のモンスターのX座標が248を越える】⇨

「then：[I]番目のモンスターのX座標を0にする／そのモンスターのスピードVに4〜9の乱数を入れる／そのモンスターのY座標に0〜4の乱数を入れる」

「else：

◇スピード変更のための判定【条件：乱数が0.85より大きい】⇨

「then：I番目のモンスターのスピードに2〜9の乱数を入れる」」

80 モンスター移動 2 ゲームオーバー処理

```
80 PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)*8+64),4,1:IFABS(X(I)-X*4)>5ORY(I)<>YTHENNEXT:GOTO50ELSELOCATE8,5:PRINT"You Are 「DESU」 !!":PLAY"o5cdedc":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

[I]番目のモンスターを表示する／

◇モンスターとP-YON氏の接触判定【条件：[I]番目のモンスターのX座標とP-YON氏のX座標との差が5以上またはY座標が一致していない】⇨

「then(接触せず)：

③ループ閉じ／

50行へ飛ぶ」

「else：カーソル位置を(8, 5)にする／メッセージ表示／ゲームオーバー音発生／

④ループ開始(I＝0〜1：リプレイ)／

スペースキーが押されればIに1を、そうでなければ0を入れる／

④ループ閉じ／

RUN」

ハイスコアでエキサイトする改造法

ゲームにはできればハイスコア機能がほしい。でも、1画面の場合、文字数の制約があってなかなか難しいのか、ないものが多いね。例えば、1番目の『SATELLITE』にもハイスコアがなかったのだけど、まだ2行あまっていたので編集部で勝手につけちゃいました。この『P-YON氏……』もなんとか1画面内に入れようとしたけれどちょっと1画面を越えてしまった。

改造の仕方は、

①もとのリスト80行のいちばん下の行"：FOR I＝ØTO 1……"以降を消す。

②下の15行、90行を加える。

と、これだけ。このハイスコアルーチンは短いのでどんどん利用してね。

```
15 CLS

90 HS=-(HS>C)*HS-(HS<C)*C:LOCATE 8,17:PRINT"HI-SCORE"HS:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:A$="":C=0:GOTO15
```

※1 これで頭文字がA〜Zの変数は特別な指定のないかぎり整数型として扱われる。
※2 ここでは、キャラクタコード&HC0の"タ"の色を変えて灰色四角にするため。
※3 &HC8の"ネ"の色を変えるため。
※4 &H83の"◆"の色を変えるため。

アンサー

RAM 8K以上
プログラムリストと詳細解説

遊び方は64ページにあります。

```
1 SCREEN1,0:WIDTH12:KEYOFF:COLOR15,1:DEF
INTA-Z:A=RND(-TIME):VPOKE8208,46:VPOKE82
09,238:VPOKE8195,78:R=1:P$="●"
2 C=RND(1)*26+65
3 FORI=0TO9:LOCATE1,I+6:PRINT"いいいいいいいいいい
":NEXT:LOCATE2,18:PRINT"ROUND"RTAB(13)"S
CORE"L:FORI=0TO7:FORJ=0TO7:A(I+1,J+1)=VA
L(MID$(RIGHT$("0000000"+BIN$(VPEEK(C*8+J
)/2),8),I+1,1)):NEXTJ,I:FORI=0TO29:LOCAT
E1+RND(1)*10,6+RND(1)*10:PRINTP$:NEXT
4 X=RND(1)*10:Y=RND(1)*10:IFVPEEK(6347+X
+Y*32)=133THEN4ELSEVPOKE6347+X+Y*32,29
5 FORB=999-R*30TO10STEP-1:LOCATE1,20:PRI
NT"BONUS";B:S=STICK(0):V=(S=7)-(S=3):W=(
S=1)-(S=5):Z=6347+X+Y*32:Q=V+W*32:A=VPEE
K(Z+Q):IFA¥8=16THENIFVPEEK(Z+Q+Q)=136THE
NVPOKEZ+Q+Q,133-A(X+V+V,Y+W+W):A=136
6 IFA=136THENVPOKEZ,136:VPOKEZ+Q,29:X=X+
V:Y=Y+W:NEXTELSEA$=INKEY$:IFA$<>""THENA=
ASC(A$):IFA>32THEN8ELSENEXTELSENEXT
7 LOCATE2,5:INPUT"TIME UP";A$
8 LOCATE0,4:IFASC(A$+" ")=CTHENINPUT"GOO
D!  NEXT";A$:R=R+1:L=L+B:CLS:GOTO2ELSEPR
INT"NO!ANSWER=";CHR$(C);:INPUTA$:RUN
```

変数の意味

X、Y……自分の座標
Z……自分がいる画面上の座標(テキスト)に対応するVRAM上のアドレス
V、W……自分の座標増分
Q……自分の画面上の座標増分に対応するVRAM上のアドレス増分
L……スコア
C……正解の文字のキャラクタコード
R……ステージ数
B……制限時間、ボーナス
A(n,m)……面データ
A$……プレイヤーの解答入力用
A……汎用、移動判定用
S……キー入力用
I、J……ループ用

プログラム解説

1 初期設定

```
1 SCREEN1,0:WIDTH12:KEYOFF:COLOR15,1:DEF
INTA-Z:A=RND(-TIME):VPOKE8208,46:VPOKE82
09,238:VPOKE8195,78:R=1:P$="●"
```


画面モードを32桁×24行のテキストモード、スプライトサイズを8×8ドットで構成する/画面に表示する桁数を12桁とする/ファンクション表示を消す/前景色を白、背景色を黒にする/原則として変数を整数型に設定/乱数初期化(問題パターンをRUNのたびに変えるため)/&H80~&H87のキャラクタの前景色を緑、背景色を灰色にする※1/&H88~&H8Fのキャラクタの前・背景色を灰色にする※2/&H18~&H1Fのキャラクタの前景色を暗い青、背景色を灰色にする※3/ステージ数Rを初期化/P$に"●"を入れる

2 問題作成


```
2 C=RND(1)*26+65
```


65~90の乱数を正解のキャラクタコード(10進数)として変数Cに入れる

3 画面作成


```
3 FORI=0TO9:LOCATE1,I+6:PRINT"いいいいいいいいいい
":NEXT:LOCATE2,18:PRINT"ROUND"RTAB(13)"S
CORE"L:FORI=0TO7:FORJ=0TO7:A(I+1,J+1)=VA
L(MID$(RIGHT$("0000000"+BIN$(VPEEK(C*8+J
)/2),8),I+1,1)):NEXTJ,I:FORI=0TO29:LOCAT
E1+RND(1)*10,6+RND(1)*10:PRINTP$:NEXT
```


①ループ開始(I=0~9:ゲーム画面を"い"(画面上は灰色の四角)で埋める)/
　カーソル位置を(1, I+6)にする/"い"を10個表示する/
①ループ閉じ/
カーソル位置を(2, 18)にする/"ROUND"、変数R、スペース13個、"SCORE"、変数Lを続けて表示する/
②ループ開始(I=0~7:出題するキャラクタを面データ用に変換する)/
　③ループ開始(J=0~7)/
　　VRAMからキャラクタパターンを読みだし、画面データ用に変換し、配列Aに入れる※4/
　③ループ閉じ、
②ループ閉じ/
④ループ開始(I=0~29:"●"を表示)/
　カーソル位置を(1~10の乱数, 6~15の乱数)とする/P$(●)を表示する/
④ループ閉じ

4 プレイヤー処理


```
4 X=RND(1)*10:Y=RND(1)*10:IFVPEEK(6347+X
+Y*32)=133THEN4ELSEVPOKE6347+X+Y*32,29
```


自分のX座標Xに0~9の乱

数を入れる／自分のY座標Yに0～9の乱数を入れる／
◇自分の表示判定【自分を表示させようとする座標上にあるキャラクタが"●"(キャラクタコード133)である】⇨
「then：4行へもどる」
「else：自分を表示する」

5 メインルーチン

```
5 FORB=999-R*30TO10STEP-1:LOCATE1,20:PRI
NT"BONUS";B:S=STICK(0):V=(S=7)-(S=3):W=(
S=1)-(S=5):Z=6347+X+Y*32:Q=V+W*32:A=VPEE
K(Z+Q):IFA¥8=16THENIFVPEEK(Z+Q+Q)=136THE
NVPOKEZ+Q+Q,133-A(X+V+V,Y+W+W):A=136
```

⑤ループ開始(B＝999ー面数×30～10、ステップマイナス1：時間制限)／
カーソル位置を(1，20)にする／ボーナス表示／キー入力用変数Sにカーソルキーの方向を入れる／自分のX座標増分Vに、カーソルキーの左が押されていれば(S＝7)マイナス1を入れ、右が押されていれば(S＝3)1を入れる／自分のY座標増分Wに、カーソルキーの上が押されていれば(S＝1)マイナス1を入れ、下が押されていれば(S＝5)1を入れる／自分の座標X、YをVRAM上のアドレスに変換し、変数Zに入れる／自分の座標増分V、WをVRAM上のアドレス増分に変換し、変数Qに入れる／自分が移動しようとする座標上にあるキャラクタのキャラクタコードを変数Aに入れる／
◇"○"、"●"の表示判定【条件：Aを8で割った商が16(つまりAが128以上、135以下の場合)】⇨
「then：
◇自分が丸を押して移動できるかの判定【条件：自分の移動先の1つ向こうの座標上にあるキャラクタが"ぃ"(キャラクタコード136、画面では灰色の四角)】⇨
「then：自分の移動先の1つ向こうの座標に対応する配列A(n，m)の値が1なら"○"、0なら"●"を表示する／変数Aに136を入れる」」

6 メインルーチン2

```
6 IFA=136THENVPOKEZ,136:VPOKEZ+Q,29:X=X+
V:Y=Y+W:NEXTELSEA$=INKEY$:IFA$<>""THENA=
ASC(A$):IFA>32THEN8ELSENEXTELSENEXT
```

◇自分の表示判定【条件：Aが136と等しい(移動先のキャラクタが"ぃ")】⇨
「then：自分を消す／移動先に自分を表示する／自分のX座標Xに増分Vを加える／自分のY座標Yに増分Wを加える／
⑤ループ閉じ」
「else：A$に、キーの状態を入れる(押されていればその文字、そうでなければヌルストリング""を入れる)
◇キー入力判定【条件：A$に何か文字が入っている】⇨
「then：Aに入力された文字のキャラクタコードを入れる
◇入力判断【条件：A$のキャラクタコードが32より大きい】⇨
「then：8行へ飛ぶ」
「else：
⑤ループ閉じ」
「else：
⑤ループ閉じ」

7 時間切れ処理

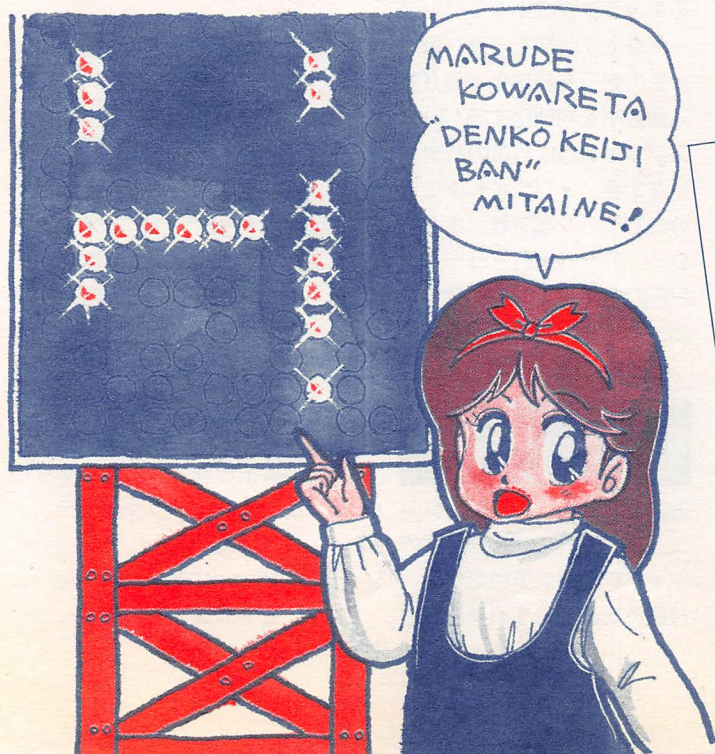
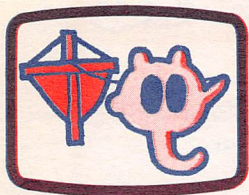
```
7 LOCATE2,5:INPUT"TIME UP";A$
```

カーソルを(2，5)の位置にする／"TIME　UP"(時間切れ)を表示してキー入力待ちにする

8 正解判定

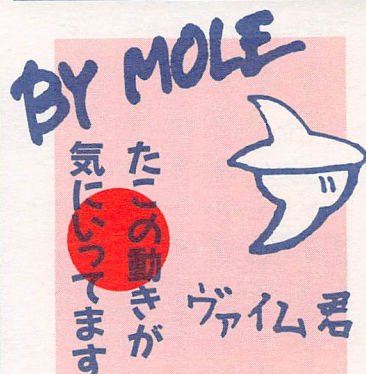
```
8 LOCATE0,4:IFASC(A$+" ")=CTHENINPUT"GOO
D!  NEXT";A$:R=R+1:L=L+B:CLS:GOTO2ELSEPR
INT"NO!ANSWER=";CHR$(C);:INPUTA$:RUN
```

カーソル位置を(0，4)にする／
◇正解処理【条件(正解)：A$のキャラクタコードとCが等しい※5】⇨
「then：メッセージを表示し、キー入力待ちにする／面数Rに1を加える／スコアに残り時間をボーナス点として加える／画面クリア／2行へ飛ぶ」
「else：メッセージおよび正解の文字を表示／キー入力待ち／RUN」

MARUDE
KOWARETA
"DENKŌ KEIJI
BAN"
MITAINE!

※1　ここではキャラクタコード&H84の"○"と&H85の"●"の色を変えるため。
※2　ここではキャラクタコード&H88の"ぃ"の色を変えて灰色の四角とするため。
※3　ここではキャラクタコード&H1Dの"大"の色を変えるため。
※4　84ページの『VRAMテクニック』参照。
※5　ここでASC(A$+" ")としているのにはじつは深い理由がある。直前のINPUT文で文字を入力せずにリターンキーのみを押すとA$に何の文字も入らず、ASC(A$)だと「Illegal function call」というエラーが出てしまうからだ。そこで、ここのように空白を1つたしておけば、A$に文字が入っていなくてもスペースが文字のかわりになってエラーを防いでくれるのだ。もちろん、A$に文字が入っていればその文字のキャラクタコードになる。

たこあげ

RAM 8K以上
プログラムリストと詳細解説

遊び方は64ページにあります

```
1 SCREEN1,0,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,1,1
:DEFINTA-Z:H=6144:DEFFNB(V,W)=VPEEK(H+V+
W*32):S=0:M=1:SPRITE$(0)=CHR$(16)+"8ほ¦¦8
"+CHR$(16)+CHR$(16):SPRITE$(1)="(}ヨT8"+C
HR$(16)+CHR$(20)+CHR$(8):VPOKE8197,128
2 CLS:VPOKE8204,112:LOCATE,15:PRINTSTRIN
G$(32,101):FORJ=36TO42STEP6:FORI=1TOM*2+
3:V=RND(1)*30+1:W=RND(1)*12+1:IFFNB(V,W)
<>32THENI=I-1:NEXTELSEVPOKEH+V+W*32,J:NE
XTI,J:LOCATE12,20:PRINTUSING"ROUND##";M
3 X=16:Y=14:V=15:W=14:FORI=0TO10:V(I)=15
:NEXT
4 K=STICK(0):XX=(K=7)-(K=3):X=X+XX:W=W-A
BS(XX):FORI=0TO9:V(I)=V(I+1):NEXT:V(10)=
X:V=V(0):PUTSPRITE0,(V*8,W*8),8,0:PUTSPR
ITE1,(X*8,Y*8),11,1:IFXX=0ANDFNB(V,W)=32
ANDFNB(V,W+1)<>101THENW=W+1:GOTO4
5 IFFNB(V,W)=36THENVPOKEH+V+W*32,32:BEEP
:S=S+1:IFS=M*2+3THENPLAY"S0M10000O5GR32E
DC2":M=M+1:S=0:FORI=0TO1000:NEXT:GOTO2
6 IFFNB(V,W)=42ORX<0ORX>31ORW<0THENPLAY"
V15T170O4C1CE9A9":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):N
EXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUNELSE4
```

はじめまして、MOLEです。現在、中学1年生で13歳。パソコン歴は1年と1か月です。初投稿で初採用なので、とても喜んでいます。このゲーム、最初は木の葉がひらひら落ちてくるようなものにするつもりだったのが、このようなものになってしまいました。このたこの動きは自分でも気にいっています。ぜひ、一度やってみてください。たこばかりに気をとられていると、自分が画面の外に出てしまいますよ。

変数の意味

S……取った金の数
M……面数
X、Y……自分のX、Y座標用⇨表示のときのX座標はX×8、Y座標はY×8(スプライト)
XX……自分のX座標増分
V、W……2行では金、イガイガの座標(テキスト)、3行以降はたこの座標用⇨表示のときのX座標はV×8、Y座標はW×8(スプライト)
V(n)……たこのX座標制御用
K……カーソルキー入力用
I……ループ用

プログラム解説

1 初期設定

```
1 SCREEN1,0,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,1,1
:DEFINTA-Z:H=6144:DEFFNB(V,W)=VPEEK(H+V+
W*32):S=0:M=1:SPRITE$(0)=CHR$(16)+"8ほ¦¦8
"+CHR$(16)+CHR$(16):SPRITE$(1)="(}ヨT8"+C
HR$(16)+CHR$(20)+CHR$(8):VPOKE8197,128
```

画面モードを32桁×24行のテキストモードに、スプライトサイズを8×8ドットで構成、キークリック音を消す/ファンクション表示を消す/画面に表示する桁数を32桁に設定/前景色を白、背景色および周辺色を黒にする/原則として変数を整数型に設定/変数HにVPEEK用アドレスの数値(VRAM上のアドレス)を入れる/たこの座標上にあるキャラクタのキャラクタコードを返す関数を定義/取った金の数Sを初期化する(0)/面数Mを初期化する(1)/スプライト0にたこのパターンを定義/スプライト1に自分のパターンを定義/キャラクタコード&H28～&H2Fのキャラクタの前景色を赤、背景色を透明にする※1

2 面作成

```
2 CLS:VPOKE8204,112:LOCATE,15:PRINTSTRIN
G$(32,101):FORJ=36TO42STEP6:FORI=1TOM*2+
3:V=RND(1)*30+1:W=RND(1)*12+1:IFFNB(V,W)
<>32THENI=I-1:NEXTELSEVPOKEH+V+W*32,J:NE
XTI,J:LOCATE12,20:PRINTUSING"ROUND##";M
```

画面を消去する/キャラクタコード&H60～&H67のキャラクタの前景色を水色、背景色を透明にする※2/カーソル位置を(0, 15)にする/"e"を32個表示/
①ループ開始(J=36～42、ステップ6)/
②ループ開始(I=1～面数×2+3)/
金、イガイガのX座標Vを1～30の乱数で決定/
金、イガイガのY座標Wを1～12の乱数で決定/
◇キャラクタ表示位置の確認【条件:金、イガイガを表示させようとする座標上のキャラクタがスペースでない】⇨
「then:ループの回数Iから1を引く」

②ループ閉じ」

「else：キャラクタコードが［J］のキャラクタを表示」／

②ループ閉じ、

①ループ閉じ／

カーソル位置を(12,20)にする／面数Mを指定された書式で表示

3 初期設定 2

```
3 X=16:Y=14:V=15:W=14:FORI=0TO10:V(I)=15
:NEXT
```

自分のX座標Xの初期化／自分のY座標Yの初期化／たこのX座標Vの初期化／たこのY座標Wの初期化／

③ループ開始（I＝0〜10）／

たこのX座標制御用配列V（I）に初期値を入れる／

③ループ閉じ

4 キー入力、自分とたこの移動処理

```
4 K=STICK(0):XX=(K=7)-(K=3):X=X+XX:W=W-A
BS(XX):FORI=0TO9:V(I)=V(I+1):NEXT:V(10)=
X:V=V(0):PUTSPRITE0,(V*8,W*8),8,0:PUTSPR
ITE1,(X*8,Y*8),11,1:IFXX=0ANDFNB(V,W)=32
ANDFNB(V,W+1)<>101THENW=W+1:GOTO4
```

変数Kにカーソルの押されている方向を入れる／変数XXに、カーソルの左が押されていればマイナス1、右が押されていれば1を入れる／自分のX座標Xに増分XXを加える／たこのY座標Wから自分のX座標増分XXの絶対値を引く／

④ループ開始（0〜9）／

たこのX座標制御用配列V（I）の添字1〜10の内容をそれぞれ1つ小さい添字の配列に入れ直す／

④ループ閉じ／配列V(10)にその時点での自分のX座標を入れる／たこのX座標VにV(0)の内容を入れる／たこを表示／自分を表示／

◇自分の表示位置確認【条件：自分のX座標増分XXが0、たこの座標上のキャラクタがスペースで、たこの座標の1つ下のキャラクタが“e”ではない】⇨

「then：たこのY座標Wを1増やす/4行へもどる」

5 面クリア

```
5 IFFNB(V,W)=36THENVPOKEH+V+W*32,32:BEEP
:S=S+1:IFS=M*2+3THENPLAY"S0M10000O5GR32E
DC2":M=M+1:S=0:FORI=0TO1000:NEXT:GOTO2
```

◇金取り判定【条件(たこが金を取ったか)：たこの座標上のキャラクタが金($)である】⇨

「then：その座標に空白を表示／ビープ音を鳴らす／スコアSを1増やす／

◇面クリア判定【条件：スコアSが面数×2+3と等しい】⇨

「then：面クリア音を出す／面数Mを1増やす／スコアSを初期化／

⑤ループ開始（I＝0〜1000：時間調整）／

⑤ループ閉じ／

2行へもどる」」

6 ゲームオーバー処理

```
6 IFFNB(V,W)=42ORX<0ORX>31ORW<0THENPLAY"
V15T170O4C1CE9A9":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):N
EXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUNELSE4
```

◇ゲームオーバー判定【条件(アウトになる)：たこの座標上のキャラクタがイガイガ(*)か、自分のX座標Xが0より小さくなるか、31より大きくなるか、たこのY座標Wが0より小さくなる】⇨

「then：効果音を出す／

⑥ループ開始（I＝−1〜0：音楽終了待ち）／

演奏中であればIに−1が入る／

⑥ループ閉じ／

⑦ループ開始（I＝0〜1：リプレイ）／

スペースキーが押されればIに1を入れ、そうでなければ0を入れる／

⑦ループ閉じ／

RUN」

「else：4行へもどる」

たこの動きがおもしろい

このゲームの特徴はなんといっても、たこの動き！　主人公の後を追いかけながら、天高く舞い上がっていく姿はまさに、たこそのもの。でも、決して難しいことをやっているのではないのだよ。

■たこが舞い上がる秘密

たこのY方向への動きに関係ある変数は、たこのY座標用変数Wと自分のX座標増分XX。関係のある部分は4行の

W=W−ABS(XX)……①

と、4行の終わり近くの、

W=W+1　　　　……②

②は、キーが何も押されていないときにたこのY座標を1ずつ増やして下に降りるため。

カーソルキーが押されていないときはXXも0。ところが、カーソルキーの左右どちらかが押されるとXXが1かマイナス1になるので、①の式でたこのY座標が減って、たこが舞い上がる仕組みになっているのだ。

■たこが遅れてついてくるのは

たこのX方向の動きに関係のある変数は、たこのX座標用変数V、自分のX座標用変数X、そして配列変数V(n)だけ。配列変数V(n)は、V(0)からV(10)までである。

そして、4行の、

FORI=ØTO9:V(I)=V(I+1):NEXT:V(1Ø)=X:V=V(Ø)

が、この秘密の主役。

ある時点での自分のX座標はまずV(10)に入れられる。そして、次にこの部分を実行したときに前の自分のX座標はV(10)からV(9)に移る。そして次に実行するときは、V(8)に……とこの部分を実行するたびに順々に移っていき、ついにV(0)まできたときにはじめてたこのX座標用変数Vに入っていく。つまり、たこは10ステップまえの主人公の動きをマネしているのだ。

このX座標の動きと、前のY座標の動きが組みあわさって、たこの動きを微妙に表現しているわけなんだね。

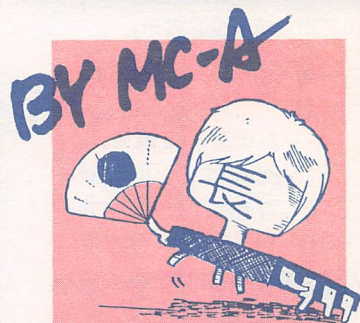
※1　ここではキャラクタコード&H2Aの“*”の色を変えるため。

※2　ここではキャラクタコード&H65の“e”の色を変えるため。

へろへろ

RAM　8K以上
プログラムリストと詳細解説

遊び方は65ページにあります。

```
1 SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR 15,0,0:
DEFINT A-Z:PLAY"T25506L16":M=-1:N=0:FORI
=0TO4:READ A:FORK=0TO7:READ D$:D=VAL("&H
"+D$):VPOKEA+K,D:NEXT K,I:VPOKE8197,128
2 X=1:Y=80:Z=0:M=M+1:CLS:FORI=0TOM*4:LOC
ATE RND(1)*31,RND(1)*19+3:PRINT"*":NEXT:
S$=STRING$(31,"*"):LOCATE 0,1:PRINTS$" "
S$:LOCATE 0,22:PRINTS$" "S$;:LOCATE 1,0:
PRINT M;"めん":LOCATE 28,10:PRINT"##"
3 PUT SPRITE0,(X,Y),11,N:N=N XOR1:IF STI
CK(0)=1 THEN Z=Z-1 ELSE Z=Z+1
4 E=SGN(Z)+2:F$=MID$("$ %",E,1):LOCATE 1
3,0:PRINT STRING$(ABS(Z),F$)" "
5 X=X-(X<240):Y=Y+Z:P=VPEEK(6144+INT((X+
4)/8)+INT((Y+4)/8)*32):IF P=35 THEN 8 EL
SE IF P=42 THEN 6 ELSE 3
6 PUT SPRITE0,(X,Y),7,0:PLAY"BAGFEDC":LO
CATE 10,10:PRINT"ホエー!"
7 IF INKEY$=" " THEN RUN ELSE 7
8 PLAY"CDEFGABBBBB":GOTO 2
9 DATA 14336,00,3C,7E,CB,CB,7E,67,E7,143
44,E7,76,3C,7E,D3,D3,7E,00,288,10,38,7C,
FE,38,38,38,00,296,38,38,38,FE,7C,38,10,
00,280,00,FF,00,FF,00,FF,00,00
```

速度メーターが自慢

じつは、ぼくは大学受験生なんです。ぼくの弟は、今は引退していますが、知る人ぞ知るX1の加藤邦道です。彼も受験生なんです。それはそうと、このゲームは『腕周波数測定プログラム』のついでに送ったゲームなので採用されるとは思っていませんでした。もともと、ぼくの友人が加速度を使ってこのゲームの原形を作っていたので、それをもとにぼくがキャラクタを作ってMSX用に改造したというものです。はじめは、4方向ともに動けるゲームだったのですが、1画面に収めるのと他の面でもちょっと考えがあり、今の形になりました。自慢は、画面上の速度メーターです。こういう配慮は必要なんじゃないでしょうか。

変数の意味

A……キャラクタのパターン用アドレス
D、D$……パターンデータ
E……速度の正負(上方向か下方向か)を示す矢印表示用
F$……表示する矢印のキャラクタ
I、J、K……ループ用
M……面数
N……表示するスプライトのパターン番号
P……画面上のキャラクタの読みこみ用
S$……画面作成用の文字列("*"が31個)
X、Y……へろへろの座標用(スプライト)
Z……Y方向への速度⇨上方向が負、下方向が正

プログラム解説

1 初期設定1 キャラクタのパターン定義

```
1 SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR 15,0,0:
DEFINT A-Z:PLAY"T25506L16":M=-1:N=0:FORI
=0TO4:READ A:FORK=0TO7:READ D$:D=VAL("&H
"+D$):VPOKEA+K,D:NEXT K,I:VPOKE8197,128
```

画面モードを32桁×24行のテキストモード、スプライトサイズを8×8ドットで構成／画面に表示する桁数を32桁にする／ファンクション表示を消す／前景色を白、背景色および周辺色を透明にする／原則として変数を整数型に設定／PLAY文のテンポを255に、音の高さを6番目の音域に、基本音符を16分音符とする／面数Mにマイナス1を入れる／表示するスプライトのパターン番号Nを0にする／

①ループ開始(I=0〜4)／
　パターンデータを書きこむ先頭アドレスを読む／
　②ループ開始(K=0、7)／
　　パターンデータを16進数の文字として読む／パターンデータを10進数に直す／パターンデータ用の先頭アドレス+[K]番地にパターンデータを書きこむ／
　②ループ閉じ、
①ループ閉じ／

キャラクタコード&H28〜&H2Fのキャラクタの前景色を赤、背景色を透明にする※1

2 初期設定2、画面作成

```
2 X=1:Y=80:Z=0:M=M+1:CLS:FORI=0TOM*4:LOC
ATE RND(1)*31,RND(1)*19+3:PRINT"*":NEXT:
S$=STRING$(31,"*"):LOCATE 0,1:PRINTS$" "
S$:LOCATE 0,22:PRINTS$" "S$;:LOCATE 1,0:
PRINT M;"めん":LOCATE 28,10:PRINT"##"
```

へろへろのX座標Xを1にする/Y座標Yを80にする/Y方向の速度Zを0にする/面数Mを1増やす/画面を消去する/

③ループ開始(I=0~面数×4)/

　カーソル位置を(乱数×31,乱数×19+3)にする/"*"を表示する/

③ループ閉じ/

画面作成用の文字列S$を31個の"*"とする/カーソル位置を(0, 1)にする/画面上部のパターンを表示する/カーソル位置を(0, 22)にする/画面下部のパターンを表示する/カーソル位置を(1, 0)にする/面数Mと"めん"を続けて表示する/カーソルの位置を(28, 10)にする/タラップ("##")を表示する

3 へろへろ表示、キー入力

```
3 PUT SPRITE0,(X,Y),11,N:N=N XOR1:IF STI
CK(0)=1 THEN Z=Z-1 ELSE Z=Z+1
```

へろへろを〈X, Y〉に表示する/表示スプライト番号Nを1なら0に、0なら1に変更する/

◇Y方向への速度決定【条件:カーソルキーの上が押されている】⇨

　「then:Y方向への速度Zを1減らす」

　「else:Y方向への速度Zを1増やす」

4 画面右上の速度表示

```
4 E=SGN(Z)+2:F$=MID$("$ %",E,1):LOCATE 1
3,0:PRINT STRING$(ABS(Z),F$)" "
```

変数Eの値を「Y方向への速度ZのSGN関数の値+2」とする※2/表示する矢印の向きを"$ %"(画面上では"↑ ↓"になる)の左から[E]番目にする/カーソル位置を(13, 0)にする/Y方向への速度Zの絶対値の数だけ矢印を表示する※3

5 へろへろの移動、あたり判定

```
5 X=X-(X<240):Y=Y+Z:P=VPEEK(6144+INT((X+
4)/8)+INT((Y+4)/8)*32):IF P=35 THEN 8 EL
SE IF P=42 THEN 6 ELSE 3
```

へろへろのX座標Xが240より小さければXを1増やす/Y座標YからY方向への速度Zを加える/へろへろの位置にあるキャラクタのキャラクタコードを変数Pに入れる/

◇面クリアの判定【条件(へろへろがタラップにたどりつく):変数P(キャラクタコード)が35である】⇨

　「then:8行目に飛ぶ」

　「else:

　◇ゲームオーバーの判定【条件(へろへろが"*"にぶつかる):変数Pが42である】⇨

　　「then:6行に飛ぶ」

　　「else:3行にもどる」」

6 ゲームオーバー

```
6 PUT SPRITE0,(X,Y),7,0:PLAY"BAGFEDC":LO
CATE 10,10:PRINT"ホエー!"
```

へろへろの色を変えて表示/効果音を出す/カーソル位置を(10, 10)にする/"ホエー/"と表示

7 リプレイ

```
7 IF INKEY$=" " THEN RUN ELSE 7
```

◇リプレイ処理の判定【条件:キー入力がスペースである】

　「then:RUN」

　「else:7行にもどる」

8 面クリア

```
8 PLAY"CDEFGABBBBB":GOTO 2
```

面クリアの効果音を出す/2行に飛ぶ

9 データ

```
9 DATA 14336,00,3C,7E,CB,CB,7E,67,E7,143
44,E7,76,3C,7E,D3,D3,7E,00,288,10,38,7C,
FE,38,38,38,00,296,38,38,38,FE,7C,38,10,
00,200,00,FF,00,FF,00,FF,00,00
```

パターン定義用のVRAMアドレスとパターンデータ※4

※1　ここではキャラクタコード&H2Aの"*"の色を変えるため。

※2　SGN関数とは、かっこのなかの値が正なら1、負ならマイナス1、0なら0になる関数だ。

　ここでは、SGN関数の値に2を加えた数を変数Eに入れている。そして、次のMID$関数と組み合わせて、矢印F$(Y方向の速度Zの値に応じて表示する)を決めるための計算に使っている。

　つまり、"$ %"の左から[E]番目を矢印の形とするわけだ。ここで[E]が1ならF$は"$"(画面上では上向き矢印)、[E]が2ならF$はスペース、[E]が3ならF$は"%"(画面上では下向き矢印)となる。

※3　最後にスペースを表示しているのはすでに表示してあった矢印を消すため。

※4　ここのデータは9個ごとにそれぞれ、スプライト0、スプライト1、"$"、"%"、"#"のパターン定義用のアドレスと8個のパターンデータから成っている。このデータを1行目のREAD文で読み出しパターン定義を行っているのだ。

「XOR」って何だ

　3行目に

N=N　XOR　1

という式がある。この式の解説は「表示スプライト番号Nを1なら0に、0なら1に変更する」となっているけど、どうしてそうなるんだろう。じつは、XORは論理演算子というものの一種で、ちょっと不思議な計算記号なんだ。詳しく説明すると難しくなるけれど、ここでの使い方だけを説明しておこう。

　XORもふつうの+や-のように(これは算術演算子という)数を計算するためのものだけれど、例えば、

1　XOR　Ø

や

Ø　XOR　1

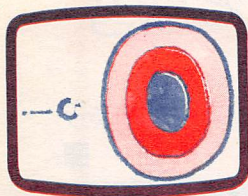
を計算すると1になり、

1　XOR　1

や

Ø　XOR　Ø

を計算すると0になるという働きがある。この性質を利用して"N=N　XOR　1"という式が上の説明のような働きをしているのだ。

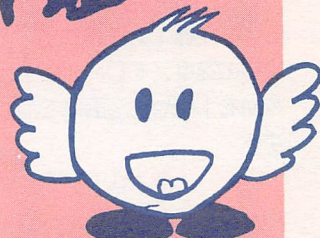
　論理演算子の仲間にはほかにもよく出てくるAND、ORというのもある。

カール

CARL

RAM 8K以上
プログラムリストと詳細解説

遊び方は65ページにあります。

```
1 COLOR15,15,4:SCREEN2,0:DEFINTA-Z:R=RND
(-TIME):OPEN"GRP:"AS#1:SPRITE$(0)="<~D♥♥
D~<":SPRITE$(1)="CCCCCCCC":X=10:V=14
2 FORI=60TO20STEP-20:V=V-3:CIRCLE(180,12
0),I,V,,,1.5:PAINT(180,120),V:NEXT
3 FORG=1TO10:LINE(0,0)-(256,50),4,BF:M=R
ND(1)*7+1:DRAW"BM16,10":PRINT#1,"まさつ";M,
G:DRAW"BM80,42":PRINT#1,"L":DRAW"BM198,4
2":PRINT#1,"H":DRAW"BM80,20":PRINT#1,"SC
ORE";P
4 FORI=0TO100:FORJ=50TO190STEP2:PUTSPRIT
E0,(X,J),1:IFSTRIG(0)THENFORI=0TO500:NEX
TELSENEXTJ,I
5 FORI=0TO100:FORK=0TO20:S=(K-10)^2:BEEP
:PUTSPRITE1,(S+90,42):IFSTRIG(0)THENFORI
=0TO1:NEXTELSENEXTK,I
6 S=S-M:X=X+S/3:BEEP:PUTSPRITE0,(X,J):IF
S<0OR X>230THEN7ELSE6
7 C=POINT(X+4,J+4):P=P+(15-C)*10:X=10:NE
XTG:LINE(120,20)-(140,28),4,BF:DRAW"BM12
0,20":PRINT#1,P;"GAME OVER":FORI=0TO1:I=
STICK(0):NEXT:P=0:GOTO 3
```

BY 塩田哲司

地下4階の石像は鬼がわらに似ている

部活から帰ってこたつの上を見ると徳間書店と書いてある封筒があった。よく見るとボツの封筒とは違い、大きな封筒であった。私はもしやと思い封筒をあけた。それはすばらしい採用通知であった。今度もまたボツであろうと思っていただけに喜んでしまった。関係ないけど、今、『ハイドライド2』を解いています。地下4階の石像みたいのは鬼がわらに似ていると思うんですけどね。最後に、「はっはっはっやったあ」。

変数の意味

M……摩擦力
P……スコア
C……石が停止した場所の色
G……投げた回数(ループ用)
X……石のX座標
S……パワー
I、J、K……ループ用

プログラム解説

1 初期設定


```
1 COLOR15,15,4:SCREEN2,0:DEFINTA-Z:R=RND
(-TIME):OPEN"GRP:"AS#1:SPRITE$(0)="<~D♥♥
D~<":SPRITE$(1)="CCCCCCCC":X=10:V=14
```


前・背景色を白、周辺色を暗い青にする／画面モードを256×192ドットの高解像度グラフィックモードにする／原則として変数を整数型に設定／乱数初期化／グラフィック画面をファイル1としてオープンする※1／スプライト1に石のパターンを定義する／スプライト1にパワー(石を投げる強さの表示)のパターンを定義する／石のX座標Xを初期化／的の色Vを初期化

2 面作成1


```
2 FORI=60TO20STEP-20:V=V-3:CIRCLE(180,12
0),I,V,,,1.5:PAINT(180,120),V:NEXT
```


①ループ開始(I=60〜20、ステップマイナス20：的の表示)／
　的の色Vを変える／カラーコード[V]、半径[I]の円を描く／円の内側をカラーコード[V]で塗る／
①ループ閉じ

3 面作成2

```
3 FORG=1TO10:LINE(0,0)-(256,50),4,BF:M=R
ND(1)*7+1:DRAW"BM16,10":PRINT#1,"まさつ";M,
G:DRAW"BM80,42":PRINT#1,"L":DRAW"BM198,4
2":PRINT#1,"H":DRAW"BM80,20":PRINT#1,"SC
ORE";P
```

②ループ開始(G=1〜10：的以外のゲーム画面作成)／
　ゲーム画面用に四角形をかく(スコア表示などの消去をかねている)／摩擦力Mに1〜7までの乱数を入れる／表示位置を〈10, 10〉に設定※2／摩擦力、回数表示／表示位置を〈80, 42〉に設定／"L"の表示／表示位置を〈198, 42〉に設定／"H"の表示／表示位置を〈80, 20〉に設定／文字"SCORE"とスコアPを続けて表示

4 方向決定


```
4 FORI=0TO100:FORJ=50TO190STEP2:PUTSPRIT
E0,(X,J),1:IFSTRIG(0)THENFORI=0TO500:NEX
TELSENEXTJ,I
```


③ループ開始(I=0〜100：投げる位置決定待ち／
　④ループ開始(J=50〜190、ステップ2：石のY座標制御)／
　　石を〈X、J〉の位置に表示／
　　◇投げる位置決定判断
　　【条件：スペースキーが押される】⇨
　　　「then：

⑤ループ開始（I＝0～500）／
⑤ループ閉じ※3」
「else：
④ループ閉じ、
③ループ閉じ」

5 パワー決定

```
5 FORI=0TO100:FORK=0TO20:S=(K-10)^2:BEEP
:PUTSPRITE1,(S+90,42):IFSTRIG(0)THENFORI
=0TO1:NEXTELSENEXTK,I
```

⑥ループ開始（I＝0～100：パワー決定待ち）
⑦ループ開始（K＝0～20：パワーの揺れ）
パワーSを計算する／ビープ音を鳴らす／パワーの表示（パワーインジケーターを左右に動かして表示）／
◇パワー決定判断【条件：スペースキーが押される】⇒
「then：
⑧ループ開始（I＝0～1）／
⑧ループ閉じ（4行の場合はウェイトとしての意味があるが、ここでは完全に無意味※4）」
「else：
⑦ループ閉じ、
⑥ループ閉じ」

6 石の移動

```
6 S=S-M:X=X+S/3:BEEP:PUTSPRITE0,(X,J):IF
S<0OR X>230THEN7ELSE6
```

パワーSから摩擦力Mを引く／石のX座標XにパワーSの3分の1を加える／ビープ音／石の表示／
◇石の停止位置判定【条件：パワーSが0より小さいか、石のX座標Xが230より大きい】⇒
「then：7行へ飛ぶ」
「else：6行へもどる」

7 得点計算

```
7 C=POINT(X+4,J+4):P=P+(15-C)*10:X=10:NE
XTG:LINE(120,20)-(140,20),4,BF:DRAW"BM12
0,20":PRINT#1,P;"GAME OVER":FORI=0TO1:I=
STICK(0):NEXT:P=0:GOTO 3
```

石のある的の部分のカラーコードを変数Cに入れる／Cに応じてスコアPを計算／石の座標Xの初期化／
②ループ閉じ／
メッセージ表示部分を四角で塗りつぶす／表示位置を〈120，20〉に設定／スコアP、"GAMEOVER"表示／
⑨ループ開始（I＝0～1：リプレイ処理）
カーソルキーが押されればIにその数値を入れ、そうでなければ0を入れる／
⑨ループ閉じ／スコアPを初期化／3行へ飛ぶ

※1　グラフィック画面にはそのままでは文字が表示できないため、このようにグラフィック画面をファイルとして設定する（オープンという）ことで文字を表示できるようにしている。
※2　左のカコミ参照。
※3・※4　FOR～NEXTのループはFORとNEXTが正しく対応していなければならない。
このプログラムの4行ではJの値を生かしておきたいために変なことをしているが、ここはTHENのあとを、
A＝J：I＝100：J＝90：NEXTJ，I：J＝A：FORI＝0TO500：NEXTELSE～
に変えたほうがいい。
そして、5行のTHENのあとは、
I＝100：K＝20：NEXTK，IELSE～
とするのが正しい。

グラフィック画面用のLOCATE文!?

DRAW"BMx,y"

SCREEN 2のハイレゾ・グラフィック画面に文字を書くには、プログラム解説の※1に書いてあるように、グラフィック画面をファイルとしてオープンするということをしなくちゃいけない。第一に、LOCATE文が使えないし、PRINT文だってふつうの形では使えないのだ。

そこで、このプログラムでは1行目でOPEN"GRP：……なんてやっているわけだね。では文字の表示は……と探してみると、3行で4回も、"PRINT#1"という言葉が出てきているね。

SCREEN 2で文字を表示するときのPRINT文はこんなふうにして使うのだ。

では、表示位置の指定はどうするんだろう。じつは、このプログラムのもともとは、表示位置を指定するのに、PSET命令を使って文字を表示する場所に点を書いていたのだ。こうしておくと、テキスト画面でのカーソルと同じような働きをするLP（参照点）がそこに置かれるので、PRINT#……とやって文字をその場所に表示できるわけだ。

でも、いらない点が表示されているのは変だ。点を背景と同じ色にしておけば、問題はないけれど、それも面倒だね。

じつは、点も何も書かずに、LPの位置を指定できる命令もちゃんとあるのだ。それが、

DRAW"BMx，y"

小文字のx、yにはグラフィック画面上の座標を入れるんだ。『CARL』のプログラムの3行のところは、この命令を使って編集部でちょっと手直ししている。

プログラムでゲームを作っている読者なら、もしかしたら、知っていたかもしれないけれど、このDRAW文はほかにも使い方がいろいろあってなかなかおもしろい命令なのだ。詳しいことはマニュアルやBASICの入門書で調べてみよう。

わからないことがあったら、編集部のQ＆A係に手紙を書いてくれれば、質問の多いもの、おもしろいものから誌上で答えていくぞ。

VRAMテクニック 第1回

今月のテーマ

●『アンサー』(リスト76ページ)面データA(n,m)の作り方

文字の形を利用したり、文字のパターンをオリジナルのものに変えたり、そのほかいろいろおもしろいことのできるVRAMの使い方をキミにやさしく、かつビシバシ教えちゃう

```
FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:A(I+1, J+1)=VAL(MID$(RIGHT$("0000000"+
                                       (7)   (6)       (5)       (4)
BIN$(VPEEK(C*8+J)/2), 8), I+1, 1)):NEXT J, I
(2)  (1)          (3)
```

VRAMは5つの部分(テーブル)に分かれていて、それぞれ文字の形や色、文字を表示する画面上の場所、スプライトの形、表示する色や位置の情報が入っている。これをうまく利用するとBASICプログラムでも楽しい効果を発揮するのだ。

そのなかでもよく使われるのが、パターンジェネレータテーブルというところ。ここには文字の形のデータ(フォント)が入っていて、文字の形を利用したり、勝手に書きかえたりできる。

「文字の形が入っている」というのがよくわかるプログラムが76ページの『アンサー』だ。このプログラムはVRAMにある文字の形の情報を面データ(問題の文字のパターン)にしている。その仕組みをじっくり解説してみよう。

上のプログラムが面データを配列A(n, m)に入れている部分だ。

(1)は、乱数で決定したキャラクタコード(変数C)を利用してそのキャラクタコードに対応する文字のパターンデータをVRAMから読みこんでいる。文字パターンデータはキャラクタコードごとに8バイトずつあるので、アドレスを1バイトずつずらしながら、8回に分けて読み出している。"C＊8＋J"はそのデータのあるVRAMアドレスの計算式なのだ。

(2)は、そのデータを2進数に変えている部分。このプログラムではそのまえに、(3)でデータを2で割っている。2で割ると2進数のデータは右へ1桁ずつずれるのだ。つまりパターン全体を右へ寄せて形を整えているわけだ。

(4)は、(1)〜(3)で得た2進数の左側に7桁の0を加えている。呼び出したデータは左側の0が全部消えていて5桁だったり6桁だったりするのに、(5)のRIGHT$では右から8文字取る必要があるので、桁数を8桁以上にしておかなくてはいけないからだ。

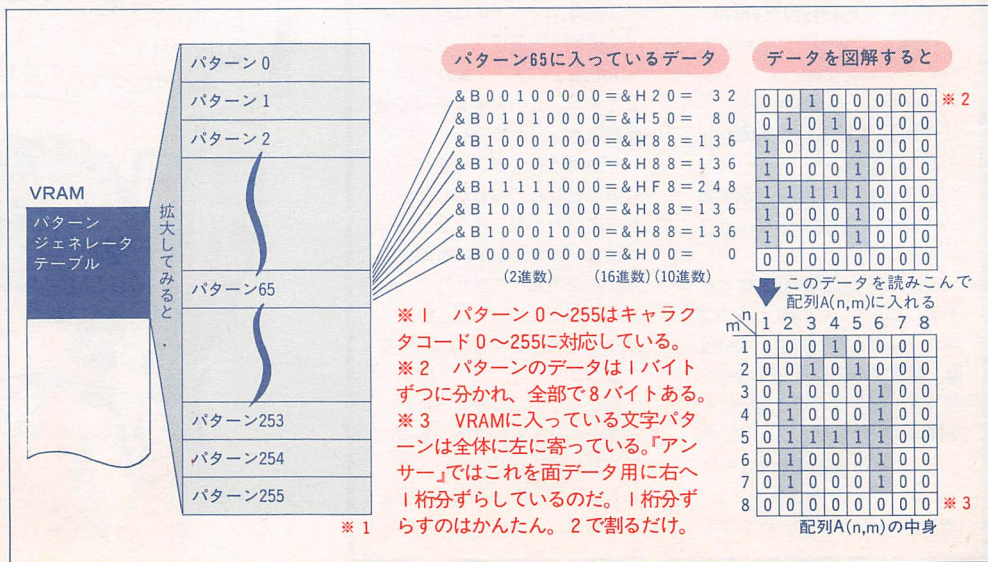
(6)でいよいよ配列A(n, m)用のデータを作る。MID$関数でそれぞれの2進数から1文字ずつ順に取って、(7)でそれを数値に直し、(8)で配列の要素ひとつひとつにデータを収めている。

こうして、配列A(n, m)に面データが入るわけだ。このあとはプログラム解説で研究してほしい。

※1　パターン0〜255はキャラクタコード0〜255に対応している。
※2　パターンのデータは1バイトずつに分かれ、全部で8バイトある。
※3　VRAMに入っている文字パターンは全体に左に寄っている。『アンサー』ではこれを面データ用に右へ1桁分ずらしているのだ。1桁分ずらすのはかんたん。2で割るだけ。

シャポー

SHAPO

RAM 16K以上

・プログラムリストと
詳細解説

遊び方は66ページにあります。

BY MASA SOFT

masa Soft

ある帽子の物語

ごみ捨て場の帽子は来る日も来る日も神様にお祈りしました。「私はご主人さまのもとへ帰りたいのです」その願いが通じたのか、ある夜、月が一瞬輝いたかと思うと帽子は魔法使いに変身し、歩けるようになっていました。そして、帽子はご主人さまを探しに旅に出ました。
P.S. MSX・FAN創刊おめでとうございます。創刊号に載れてうれしいぜっっっ！　ちなみに、帽子のことをフランス語でシャポーといい、正しくは、"chapeau"と書きます。

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN1,3,0:KEYOFF:WIDTH3
2:R=RND(-TIME)
20 FORI=0TO6:S$="":FORJ=1TO32:READD$:S$=
S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT:SPRITE$(I)=S$
:NEXT
30 READA$:FORI=0TO7:READC$:VPOKEVAL("&H"
+A$)*8+I,VAL("&H"+C$):NEXT
40 VPOKE&H2016,&H81:VPOKE&H2017,&H22:VPO
KE&H2018,&H44:VPOKE&H2019,&HFF
50 YP=111:X(3)=2:X(7)=-2:SP(5)=1:SP(3)=2
:SP(7)=3:XM=255
60 T$(1)="  クク ク ク  ク  ククク ククク"
70 T$(2)="  ク  ククク ク ク ククク ク ク"
80 T$(3)=" クク  ク ク ク ク ク   ククク"
90 LOCATE14,4:PRINT"MASA":LOCATE12,6:PRI
NT"PRESENTS"
100 FORI=1TO3:LOCATE5,7+I:PRINTT$(I):NEX
T:PUTSPRITE0,(110,105),11,0:LOCATE9,19:P
RINT"PUSH SPACE KEY"
110 IFINKEY$<>" "THEN110
120 PUTSPRITE0,(0,208):CLS:LOCATE0,0:FOR
I=1TO3:PRINTT$(I):NEXT:LOCATE0,4:FORI=0T
O447:PRINT"タ";:NEXT:LOCATE0,5
130 PRINT"タタタタタタタネネネ
140 PRINT"タタタタタタネネネネネネタタタタタタタネネネネネ
150 PRINT"タタタタタタタタネネネタタタタタタタネネネネネネネネ
160 PRINT"タタタタタタタタタタタタタタタタタタタタネネネ
170 LOCATE0,18:FORI=0TO159:PRINT"ア";:NEX
T
180 '----------------------------------
190 YP=111:J=0:ES=3:W=0:G=1:XM=255:SC=0:
LE=1:LI=3:STRIG(0)ON
200 LOCATE23,0:PRINTUSING"LEVEL##";LE
210 LOCATE23,1:PRINTUSING"STAGE##";W
220 LOCATE23,2:PRINTUSING"LIVES##";LI
230 LOCATE9,21:PRINT" SCORE          "
240 '―――――――――――――――――――――――――――――――――
250 EE=7:GOSUB420:XP=0:G=1:W=W+1:BE=4:YB
=111:LOCATE28,1:PRINTW:LOCATE15,21:PRINT
SC:IFW=8THENBE=6:W=0:G=2:YB=79
260 A=INT(RND(1)*5)+2:B=INT(RND(1)*5)+2:
IFA=BTHEN260ELSEPUTSPRITE2,(A*40,YB),3,B
E:PUTSPRITE3,(B*40,YB),3,BE
270 '――――――――――――――――――――――――――――main―
280 IFJ<>0THENGOSUB400:GOTO290ELSES=STIC
K(0)
290 XP=XP+X(S):IFXP<0THENXP=0
300 IFXP>220THENIFG=2THENXP=220ELSEPUTSP
RITE0,(0,208):SC=SC+300:GOTO250
310 PUTSPRITE0,(XP,YP),11,SP(S)
320 ONSTRIGGOSUB370:ONJGOSUB380,390
330 ONGGOSUB410,430
340 ONSPRITEGOSUB470:SPRITEON
350 GOTO280
360 '―――――――――――――――――――――――――――――sub―
370 STRIG(0)OFF:SOUND7,254:SOUND8,12:J=1
:H=0:SC=SC+100:LOCATE15,21:PRINTSC:RETUR
N
380 H=H+1:IFH=12THENJ=2:RETURNELSEYP=YP-
5:RETURN
390 IFYP=111THENSOUND7,255:J=0:STRIG(0)O
N:RETURNELSEYP=YP+5:RETURN
400 SOUND0,YP:SOUND1,0:RETURN
410 XE=XE-ES:IFXE<0THENEE=INT(RND(1)*2)+
6:XE=255
420 PUTSPRITE1,(XE,111),14,EE:RETURN
430 MS=INT(RND(1)*3)+1:XM=XM-MS:PUTSPRIT
E1,(XM,111),14,5:IFXM>20THENRETURN
440 SOUND7,254:SOUND8,12:FORYM=111TO-33S
TEP-1:SOUND0,YM+120:SOUND1,1:PUTSPRITE1,
(XM,YM),14,5:NEXT:SOUND7,255:XM=255
450 LOCATE7,15:PRINT"LEVEL";LE;"COMPLETE
D!":LOCATE10,16:PRINT"BONUS";LE*1000:SC=
SC+LE*1000:LOCATE15,21:PRINTSC:FORI=0TO2
55STEP.5:PUTSPRITE0,(I,35),11,1:NEXT
460 LOCATE0,15:FORI=0TO63:PRINT"タ";:NEXT
:LE=LE+1:ES=ES+1:LOCATE28,0:PRINTLE:J=2:
YP=91:S=0:GOTO250
470 SPRITEOFF:SOUND7,254:SOUND8,12:FORY=
YP-16TO-40STEP-1:SOUND0,Y+100:SOUND1,0:P
UTSPRITE0,(XP,Y),11,1:NEXT:SOUND7,255:LI
=LI-1:LOCATE28,2:PRINTLI:IFLI=0THEN480EL
SEW=0:J=2:YP=91:S=0:XM=255:GOTO250
480 STRIG(0)OFF:LOCATE11,10:PRINT"GAME O
VER!":LOCATE8,12:PRINT"PUSH (RETURN)KEY"
:IFINKEY$<>CHR$(13)THEN480
490 LOCATE0,10:FORI=1TO96:PRINT"タ";:NEXT
:GOTO190
500 '――――――――――――――――――――――――――――data―
510 DATA 0,1,1,3,3,7,1F,0
520 DATA 2,0,7,F,F,F,F,1F
530 DATA C0,80,80,C0,C0,E0,F8,0
```

次ページへ続く

SHAPOのコンティニュー改造法

『SHAPO』は、各レベルの8ステージ目でボスのサバラスを越えればレベルクリア。でも、途中でやられるとまたステージ1からになってしまうっ！　ゲームオーバーになってばかりでイライラしているキミのために、そっと改造法をお教えします。

　まず、シャポーの残り人数の増やし方。これはかんたん。190行で残り人数を決めているので、ここの

LI=3

の数字部分を多くしてしまえばいいのだ。例えば、LI=50くらいにしておけばラクチン。

　それから、コンティニュー用の改造。470行にある

W=0

を

W=W-1

に変えよう。すると、あら不思議。シャポーがやられても次はそのステージから始まる幻のコンティニューができるのだ。

（追伸　ステージ8では、コンティニューはできません。ここでやられると、ステージ1に逆もどりしてしまいます。あしからず）

```
540 DATA 40,0,E0,F0,F0,F0,F0,F8
550 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
560 DATA 0,0,1,1,3,3,7,1F
570 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
580 DATA 0,C0,80,80,C0,C0,E0,F8
590 DATA 4,E,13,3,3,7,1F,0
600 DATA 0,0,3,7,7,F,F,1F
610 DATA 0,0,0,80,C0,E0,F8,0
620 DATA A0,0,E0,F0,F0,F0,F0,E0
630 DATA 0,0,0,1,3,7,1F,0
640 DATA 5,0,7,F,F,F,F,7
650 DATA 20,70,C8,C0,C0,E0,F8,0
660 DATA 0,0,C0,E0,E0,F0,F0,F8
670 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
680 DATA 10,10,38,38,7C,7C,FE,FE
690 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
700 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
710 DATA 1,12,17,F,B,1D,F,A
720 DATA 34,7B,FC,5E,2B,4D,5F,3E
730 DATA 20,44,E8,F2,B7,7A,F2,B2
740 DATA 6E,DE,3F,7A,D4,B2,FA,7C
750 DATA 3C,7E,FF,FF,FD,F9,72,3C
760 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
770 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
780 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
790 DATA B1,FB,FB,FB,0,DF,DF,DF,0
```

変数の意味

XP、YP……シャポーの座標
X(n)……シャポーのX座標増分
SP(n)……シャポーの向き
LI……シャポーの残り人数
J……シャポーがジャンプしているか(上昇……J=1、下降……J=2、ジャンプしていない……J=0)
SC……スコア
LE……レベル
W……ステージ
A……ストーン1とグリーンボール1のX座標
B……ストーン2とグリーンボール2のX座標
YB……ストーンとグリーンボールのY座標
BE……ストーン、グリーンボールの有無
G……敵の種類(グレーボールは1、サバラスは2)
EE……グレーボールの有無
ES……グレーボールのスピード
XM、YM……サバラスの座標
MS……サバラスのスピード

プログラム解説

10 初期設定
20 スプライトパターン定義
30〜40 キャラクタパターンの定義
50 各変数の初期化1
60〜110 タイトル表示
120〜230 ゲーム画面表示
240〜260 ステージ8ならグリーンボールを、それ以外はストーンを表示する
270 REM文
280 シャポーがジャンプ中ならば音を発生させ、290行へ。それ以外はカーソルキー入力
290 シャポーのX座標計算
300 ステージクリア判定
310 シャポー表示
320 ジャンプ処理(スペースが押されたか)
330 ストーン表示判定
340 スプライトが衝突したかどうか
350 280行へもどる
360 REM文
370 スペースが押されたときの処理(ジャンプ)
380〜390 シャポーのジャンプ時の座標処理
400 ジャンプ時の効果音
410〜420 グレーボールを表示する
430 サバラスの表示
440〜460 レベルクリアの判断と処理
470 スプライト衝突処理
480〜490 ゲームオーバー処理とリプレイ処理
500 REM文
510〜780 スプライトパターンデータ
790 キャラクタパターン定義用データ

タマリン

RAM32K以上

● プログラムリストと詳細解説

遊び方は67ページにあります。

```
100 '□□□□□□□□□□
110 '□ タマリン! □ byウンバ゛バ゛やすき
120 '□□□□□□□□□□
130 '
140 COLOR 15,4,4:SCREEN 1,2:DEFINT A-Z:K
EY OFF:WIDTH 32:R=RND(-TIME):LOCATE10,11
:PRINT"WAIT A MINUTE":GOTO760
150 FOR I=264 TO 727:VPOKE I,VPEEK(I)ORV
PEEK(I)/2:NEXT:DIM M(5,29,19),WX(5,9,2),
WY(5,9,2):RESTORE150:FOR I=1 TO 4:READ P
X(I),PY(I):NEXT:DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
160 RESTORE 700:FOR I=1 TO 5:READ WK(I):
NEXT:FOR I1=1 TO 5:FOR I2=1 TO WK(I1):FO
R I3=1 TO 2:READ WX(I1,I2,I3),WY(I1,I2,I
3):NEXT I3,I2,I1
170 RESTORE 640:FOR TA=1 TO 5:FOR A=1 TO
 18:READ D$:FOR B=1 TO 7:E$=RIGHT$("000"
+BIN$(VAL("&H"+MID$(D$,B,1))),4):FOR C=1
 TO 4:M(TA,B*4-4+C,A)=VAL(MID$(E$,C,1)):
NEXT C,B,A
180 READ QX(TA),QY(TA),QZ(TA),QV(TA),QA(
TA),QB(TA):NEXT TA
190 FOR II=1 TO 5:FOR I=0 TO 19:M(II,0,I
)=1:M(II,29,I)=1:NEXT:FOR I=1 TO 28:M(II
,I,0)=1:M(II,I,19)=1:NEXT I,II
200 SC=0:ST=1:LE=10:CLS:PUTSPRITE0,(0,20
8)
210 PRINT"   ";STRING$(27,121):PRINT"
y";STRING$(25,105);"y":PRINT"    yirvvtiv
vvtiviiivivtitiirtiy"
220 PRINT"    yiviiviiiiviviiivisviviivuiy
":PRINT"    yivivviiviviuiiviiiiviiiuiiy":
PRINT"    yiiiiviiivvuiiiiviiiiivirtiiy"
230 PRINT"    yiivvuiiviiiiirvuivvvuisuiiy
":PRINT"    y";STRING$(25,105);"y":PRINT"
   ";STRING$(27,121)
240 PUTSPRITE 0,(40,80),1,3:PUTSPRITE 1,
(40,80),13,0:PUTSPRITE 2,(40,104),1,5:PU
TSPRITE 3,(40,104),6,0
```

こおんな不気味な舌がぐるぐる回りそうなゲーム

BY ウンババやすき

ぐふふっ! ひさしぶりに載っただよ。まえにTEIJIROさんから「送ってくれよーん」といわれてたけど、じつはいくつか送ってたのにボツってたんだよーん。今は受験勉強をしなくちゃいけない立場なんだけど、どーしてもMSXとかファミコンとかさわっちゃう! 読者の中3のみなさまもがんばってくらはいネ。『MSX・FAN』も元祖MSX雑誌に負けないようにね。こおんな不気味な舌がぐるぐる回りそうなゲーム、載せてもらえてうれぴいっ。横ちゃん見てるぅ? ちゃんちゃん。

```
250 T$=".................":LOCATE 6,11:PRI
NT T$;"TAMARIN":LOCATE 6,14:PRINT T$;"GI
RARIN"
260 LOCATE 5,16:PRINT"aa";CHR$(29);CHR$(
29);CHR$(31);"aaを、と゛んと゛んこわして":LOCATE 11,
18:PRINT"STARまて゛、いってくた゛さい!"
270 LOCATE 9,21:PRINT"HIT SPACE KEY !!":
PLAY"L806S10M500A"
280 IF PLAY(0) THEN 280 ELSE LOCATE 9,21
:PRINTSPC(16):IF STRIG(0) THEN 290 ELSE
FORJ=0TO30:NEXT:GOTO 270
290 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):LOCATE 0,0:PR
INTSTRING$(64,121):FOR I=2 TO 19:LOCATE
0,I:PRINT"yy";STRING$(28,97);"yy";:NEXT:
PRINTSTRING$(64,121)
300 X=QX(ST):Y=QY(ST):Z=QZ(ST):V=QV(ST):
SX=QA(ST):SY=QB(ST):P1=0:P2=0:PZ=0:PV=0:
HO=3:PS=0:F1=0:H1=X:H2=Y
310 LOCATE SX+1,SY+1:PRINT"q":PUTSPRITE
0,(X*8+4,Y*8+4),1,3:PUTSPRITE 1,(X*8+4,Y
*8+4),13,0:PUTSPRITE 2,(Z*8+4,V*8+4),1,5
:PUTSPRITE 3,(Z*8+4,V*8+4),6,0
320 LOCATE 8,22:PRINT"SCORE LEFT STAGE":
LOCATE 8,23:PRINTUSING"#####  ##     #";
SC;LE;ST;
330 '
340 CO=(STICK(0)+1)/2:IF CO THEN IF M(ST
,X+PX(CO),Y+PY(CO))=0 THEN P1=PX(CO):P2=
PY(CO):HO=CO
350 X=X+P1:Y=Y+P2:IF M(ST,X,Y) THEN PLAY
"L6402S10M500C":P1=-P1:P2=-P2:X=X+P1:Y=Y
+P2:IF HO=1 THEN HO=3 ELSE IF HO=2 THEN
HO=4 ELSE IF HO=3 THEN HO=1 ELSE IF HO=4
 THEN HO=2
360 ON ST GOTO 370,380,390,400,410
370 IF X=18ANDY=16ANDPS=0 THEN PA=18:PB=
14:PS=1:GOTO 450 ELSE420
380 IF X=19ANDY=7ANDF1=0 THEN F1=1:GOSUB
 620 ELSE IF F1ANDX=13ANDY=14ANDPS=0 THE
N PA=13:PB=12:PS=1:GOTO 450 ELSE 420
390 IF X=21ANDY=18ANDF1=0 THEN F1=1:GOSU
B 620 ELSE IF F1ANDX=27ANDY=4ANDPS=0 THE
N PA=27:PB=2:PS=1:GOTO 450 ELSE 420
400 IF X=6ANDY=16ANDF1=0 THEN F1=1:GOSUB
 620 ELSE IF F1ANDX=7ANDY=9ANDPS=0 THEN
PA=7:PB=11:PS=1:GOTO 450 ELSE 420
410 IF X=2ANDY=15ANDPS=0 THEN PA=2:PB=17
:PS=2:GOTO 470 ELSE IF X=16ANDY=15ANDPS=
2 THEN PA=16:PB=13:PS=1:GOTO 450
420 FOR I=1 TO WK(ST):IF X=WX(ST,I,1)AND
Y=WY(ST,I,1)THENII=I:I=WK(ST):NEXTI:GOTO
440
430 NEXT:GOTO 490
440 FOR I1=1 TO 3:FOR I2=1 TO 4:PUTSPRIT
E0,(X*8+4,Y*8+4),1,I2:PUTSPRITE1,(X*8+4,
Y*8+4),13,0:PLAY"L6406S10M1000CD":FOR I3
=0 TO 100:NEXT I3,I2,I1:X=WX(ST,II,2):Y=
WY(ST,II,2):GOTO 490
450 PUTSPRITE4,(PA*8+4,PB*8+4),1,9:PUTSP
RITE5,(PA*8+4,PB*8+4),11,8:PLAY"L805S12M
800CDEFGFGAB4":SC=SC+500:LOCATE10,0:PRIN
T"500PTS.!!":FORJ=0TO5000:NEXT
460 PUTSPRITE4,(0,208):LOCATE10,0:PRINTS
TRING$(9,121):GOTO 490
470 PUTSPRITE4,(PA*8+4,PB*8+4),1,7:PUTSP
RITE5,(PA*8+4,PB*8+4),11,6:PLAY"L805S12M
800CDEFGFGAB4":SC=SC+1000:LOCATE10,0:PRI
NT"1000PTS.!!":FORJ=0TO5000:NEXT
480 PUTSPRITE4,(0,208):LOCATE10,0:PRINTS
TRING$(10,121):GOTO 490
490 LOCATE X+1,Y+1:PRINT"i":PUTSPRITE 0,
(X*8+4,Y*8+4),1,HO:PUTSPRITE 1,(X*8+4,Y*
8+4),13,0:IF X=ZANDY=V OR STRIG(0) THEN5
70
500 IF X=SXANDY=SY THEN 590
510 IF INT(RND(1)*20)=0 THEN PZ=SGN(X-Z)
:PV=0 ELSE IF INT(RND(1)*20)=0 THEN PV=S
GN(Y-V):PZ=0
520 IF Z=XANDV<>YANDINT(RND(1)*3)=0 THEN
 PV=SGN(V-Y):PZ=0 ELSE IF V=YANDZ<>XANDI
NT(RND(1)*3)=0 THEN PZ=SGN(Z-X):PV=0
530 Z=Z+PZ:V=V+PV:IF Z=29 OR Z=0 OR V=19
 OR V=0 THEN PZ=-PZ:PV=-PV:Z=Z+PZ:V=V+PV
540 PUTSPRITE2,(Z*8+4,V*8+4),1,5:PUTSPRI
TE3,(Z*8+4,V*8+4),6,0:IF X=ZANDY=V THEN
570
550 LOCATE8,23:PRINTUSING"#####";SC;
560 GOTO 340
570 PLAY"02L4S10M1300DC":FOR I=Y*8+4 TO
156 STEP 2:PUTSPRITE0,(X*8+4,I),1,(IMOD4
)+1:PUTSPRITE1,(X*8+4,I),13,0:FORJ=0TO10
0:NEXT:NEXT
580 LE=LE-1:IF LE THEN 290 ELSE PLAY"05L
4S9M500G2CDC":LOCATE10,10:PRINT"GAME OVE
R!":FOR J=0 TO 3000:NEXT:GOTO 200
590 IF PS=0 THEN PLAY"03L8S8M500G":LOCAT
E8,0:PRINT"ハ゜ンフ゜さまに、あいなさい!":FORJ=0 TO 20
00:NEXT:LOCATE SX+1,SY+1:PRINT"q":LOCATE
8,0:PRINTSTRING$(15,121):X=H1:Y=H2:GOTO
340
600 PLAY"06L16S9M800CDEGCDEFG8":FORJ=0TO
1000:NEXT:ST=ST+1:SC=SC+100*ST:IFST<6THE
N290
610 LOCATE 10,0:PRINT"ALL CLEAR!!":LOCAT
E 10,1:PRINT"VERY GOOD!!":FOR J=0TO10000
:NEXT:GOTO 200
620 PLAY"06L20S11M9010EDCDEDCEL1F+","03L
20GGGGAAAAL1B","04L20CCCC24DDDDL1E":RETU
RN
630 '
640 DATA 7884070,0AD6D5A,E08211E,AFBEFC0
,80108DA,DF57A5B,09763D1,6B22E14,39EAFFE
,ED0A018,407BFDB,1740058,5155F4D,7C71F5C
,C7C5F4E,917DB6E,040522E,517476E,2,4,20,
15,24,18
650 DATA AC1001A,81B56C8,EB013E3,4E2F889
,7AAD2FB,0389792,B639116,F3EDFD4,020551D
,7F50549,015FDE1,4D5C94C,67DDB1F,329514C
,7EF45C6,2886D52,83BC858,2801AC2,2,1,24,
8,1,4
660 DATA E3DF177,2811D57,8AB5907,DA91D6D
,92D51C5,B695754,24B5445,FEB15ED,40B5028
,1FE55A2,4835128,1B719FB,F01FB51,45F7055
,1C247C0,5DAD45F,45E1540,140C17F,1,14,15
,3,10,9
```

次ページへ続く

```
670 DATA 0704010,F46DEB6,4124292,158F8B8
,44EADE3,1668D48,F779842,54433D6,0516600
,0FF23B7,071E8A4,5754A3D,00062E0,EFFF885
,7F58FB4,0B42181,7877CFF,03F2000,13,12,2
,2,9,15
680 DATA 0C7AF04,6912476,23575D2,E04051A
,AF0BDCA,09EB09A,5CE16C2,563D4DE,1081600
,BFFF7FE,28A0430,E2EFDA6,A8AF8BF,8E2FC21
,A8EED74,ED82055,E0A8C17,FEAA1D0,16,1,17
,18,10,18
690 '
700 DATA 3,3,5,7,9
710 DATA 1,1,21,18,1,14,9,16,1,18,21,6
720 DATA 28,1,15,5,10,14,27,14,17,9,18,1
8
730 DATA 17,1,28,6,13,14,15,4,12,10,28,1
7,14,8,1,7,21,1,1,9
740 DATA 16,5,22,4,1,8,28,18,12,6,22,14,
28,11,28,1,15,12,14,18,24,11,1,15,4,16,1
,1
750 DATA 14,1,28,15,5,8,10,13,1,11,18,13
,2,3,10,11,13,16,24,12,27,1,28,18,20,6,7
,1,4,13,23,18,12,17,6,6
760 '
770 RESTORE 810:FOR I=0 TO 9:S$="":FOR S
=1 TO 32:READ D$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+D$)
):NEXT:SPRITE$(I)=S$:NEXT
780 FOR I=1 TO 9:READ A$:A=VAL("&H"+A$)*
8::FOR II=A TO A+7:READ D$:VPOKE II,VAL(
"&H"+D$):NEXT:NEXT
790 FOR I=12 TO 15:READ D$:VPOKE &H2000+
I,VAL("&H"+D$):NEXT:GOTO 150
800 '
810 DATA 07,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,F
F,7F,7F,3F,1F,07,E0,F8,FC,FE,FE,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FE,FE,FC,F8,E0
820 DATA 07,18,26,46,46,80,80,80,A2,A2,9
2,52,4C,20,18,07,E0,18,64,62,62,01,01,01
,45,45,49,4A,32,04,18,E0
830 DATA 07,18,23,4C,50,90,8F,80,80,8F,9
0,50,4C,23,18,07,E0,18,04,02,02,1D,1D,01
,01,1D,1D,02,02,04,18,E0
840 DATA 07,18,20,4C,52,92,A2,A2,80,80,8
0,46,46,26,18,07,E0,18,04,32,4A,49,45,45
,01,01,01,62,62,64,18,E0
850 DATA 07,18,20,40,40,B8,B8,80,80,B8,B
8,40,40,20,18,07,E0,18,C4,32,0A,09,F1,01
,01,F1,09,0A,32,C4,18,E0
860 DATA 07,18,20,40,50,88,8C,86,80,90,9
0,48,44,23,18,07,E0,18,04,02,0A,11,31,61
,01,09,09,12,22,C4,18,E0
870 DATA 00,00,00,00,00,00,3F,7F,FF,FF,F
F,FF,FF,7F,3F,0F,00,00,00,00,00,00,FC,FE
,FF,FF,FF,FF,FF,FE,FC,F0
880 DATA 44,6E,7F,7F,7F,3F,3F,40,86,86,8
6,80,88,47,30,0F,22,76,FE,FE,FE,FC,FC,02
,61,61,61,01,11,E2,0C,F0
890 DATA 08,0C,1C,1E,1F,3F,7F,7F,FF,FF,F
F,7F,7F,3F,1F,07,10,30,38,78,F8,FC,FE,FE
,FF,FF,FF,FE,FE,FC,F8,E0
900 DATA 08,0C,14,12,11,20,46,46,96,88,8
0,58,42,21,18,07,10,30,28,48,88,04,62,62
,69,11,01,1A,42,84,18,E0
910 '
920 DATA 61,77,BB,DD,EE,77,BB,DD,EE,69,F
F,FF,BF,FD,FF,FF,F7,FF,71,18,18,3C,FF,7E
,3C,66,81,72,07,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF
930 DATA 73,FF,FF,FF,7F,7F,3F,1F,07,74,E
0,F8,FC,FE,FE,FF,FF,FF,75,FF,FF,FF,FE,FE
,FC,F8,E0,76,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,79,
EF,EF,E7,D9,3A,F7,EF,EF
940 '
950 DATA A1,31,63,E1
```

ギラリンなんかこわくない改造法

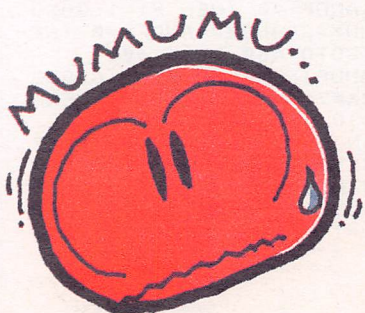
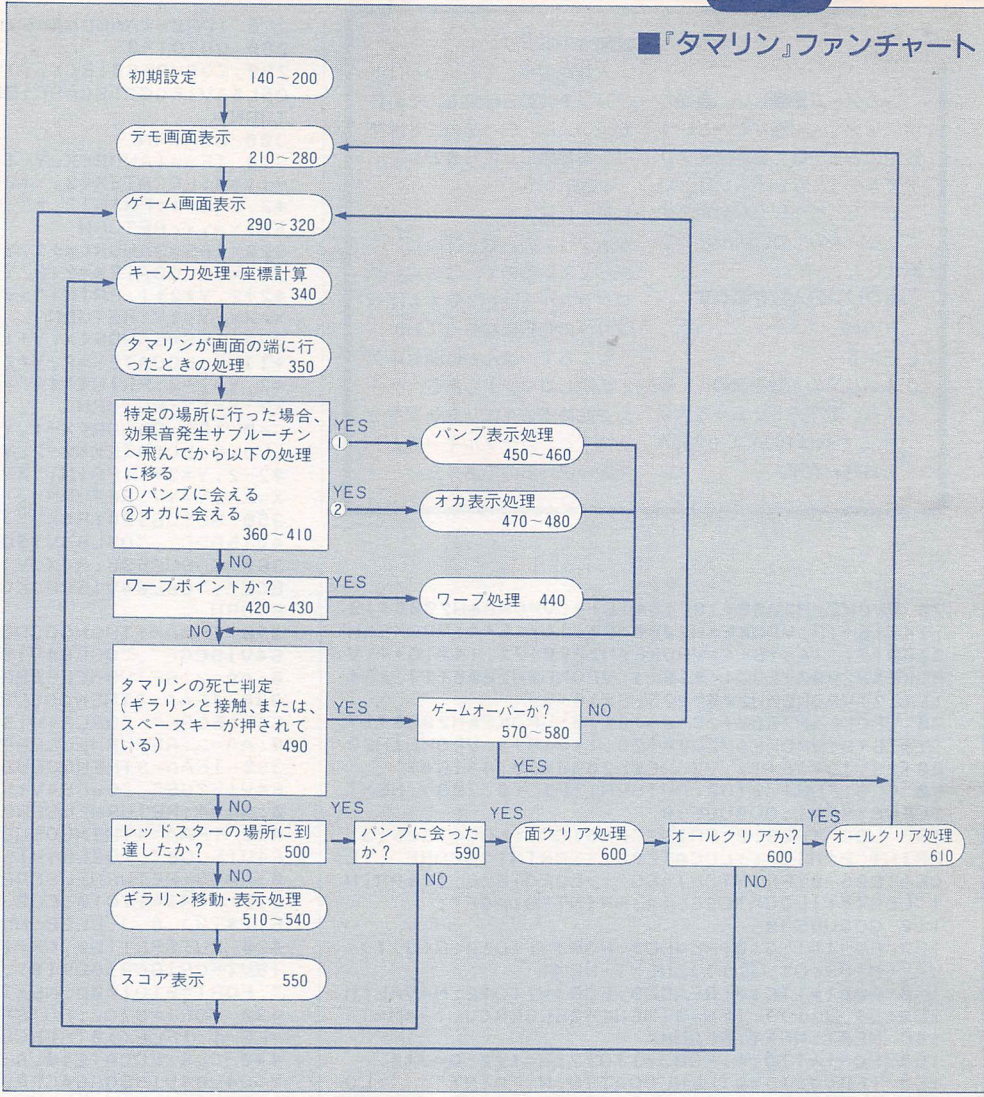
憎きギラリンにあたってもヘーチャラの強引改造法は、
①490行の
X=ZANDY=V OR
を消去。
②540行の
IF X=ZANDY=V T
HEN 570
を消去。
ちなみに、200行の
ST=1……面数
LE=10……タマリンの数
を変えれば面セレクトや無限タマリンもできるのだった。

変数の意味

SC……スコア
ST……面数
LE……タマリンの数
X、Y……タマリンの座標
PX(n)、PY(n)……タマリンの座標増分
Z、Y……ギラリンの座標
PZ、PY……ギラリンの座標増分
SX、SY……レッドスターの座標
PS……パンプに会ったか
F1……特定の場所へ行ったかの判断用
HI、HZ……スタート地点の座標
PA、PB……パンプの座標
M(n,m,l)……面データ用配列
WX(n)、WY(n)……ワープ座標用

プログラム解説

100〜130 REM文
140 初期設定
150 文字を太くする、配列定義、カーソルキー用配列設定
160 ワープ位置設定
170〜190 面データ作成、各面のタマリン・ギラリン・パンプ・レッドスターなど初期座標設定
200 スコア・ステージ数等初期化
210〜280 デモ画面表示
290〜320 ゲーム画面表示
330 REM文
340 カーソルキーによるキー入力処理
350 タマリンが画面の端に行ったときの処理
360〜410 各面で、パンプ、オカに会えるかの判定
420〜430 ワープポイントかの判定
440 ワープ処理
450〜460 パンプ表示処理
470〜480 オカ表示処理
490 タマリン死亡判定(ギラリンと接触するか、またはスペースキーが押される)
510〜540 ギラリン移動、表示処理
550 スコア表示
560 330行へ
570〜580 タマリン死亡、ゲームオーバー処理
590 面クリアの条件判定(パンプに会ったかの判定)
600 面クリア処理・オールク

MUMUMU...

リア判定
610　オーリクリア処理
620　特定の場所に行ったときの効果音発生サブ
630〜680　面データ
690〜750　ワープ用データ
760〜770　スプライトパターン定義
780〜790　キャラクタパターン定義
800〜900　スプライトパターンデータ
910〜950　キャラクタパターンデータ

■『タマリン』ファンチャート

- 初期設定　140〜200
- デモ画面表示　210〜280
- ゲーム画面表示　290〜320
- キー入力処理・座標計算　340
- タマリンが画面の端に行ったときの処理　350
- 特定の場所に行った場合、効果音発生サブルーチンへ飛んでから以下の処理に移る ①パンプに会える ②オカに会える　360〜410
  - ① YES → パンプ表示処理　450〜460
  - ② YES → オカ表示処理　470〜480
  - NO ↓
- ワープポイントか？　420〜430
  - YES → ワープ処理　440
  - NO ↓
- タマリンの死亡判定（ギラリンと接触、または、スペースキーが押されている）　490
  - YES → ゲームオーバーか？　570〜580（NO → ゲーム画面表示 / YES → デモ画面表示）
  - NO ↓
- レッドスターの場所に到達したか？　500
  - YES → パンプに会ったか？　590（NO → キー入力処理 / YES → 面クリア処理　600 → オールクリアか？　600（NO → ゲーム画面表示 / YES → オールクリア処理　610 → デモ画面表示））
  - NO ↓
- ギラリン移動・表示処理　510〜540
- スコア表示　550
- → キー入力処理・座標計算へ戻る

マジック　パニック　RAM 16K以上

MAGIC PANIC

●プログラムリストと詳細解説

遊び方は68ページにあります。

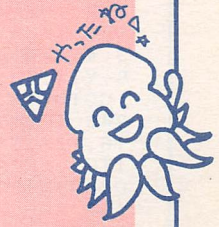
```
10 '***** MAGIC PANIC *****
20 SCREEN1,2,0:DEFINTA-Z:KEYOFF:WIDTH32:
COLOR15,1,5:DIMR(12,10)
30 LOCATE10,5:PRINT"MAGIC PANIC":LOCATE4
,8:PRINT"1986(C)YOKO SOFT PRESENTS"
40 FORI=0TO6:S$="":FORJ=1TO32:READD$:S$=
S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT:SPRITE$(I)=S$
:NEXT
50 FORV=256TO1000:A=VPEEK(V):VPOKEV,AORV
AL("&B"+LEFT$(RIGHT$("000000"+BIN$(A),8)
,7)):NEXTV
60 FORI=145TO241STEP2:FORJ=I*8TOI*8+7:RE
ADD$:VPOKEJ,VAL("&H"+D$):NEXT:NEXT
```

次ページへ続く

BY 横沢和明

怒りのかたまり

『MAGIC PANIC』か。このゲームは、ぼくの怒りのかたまりなんだよね。むかしせっかく作ってセーブしておいた超難解パズルをふとしたあやまちでロード中に「録音」してしまい、ムカついたぼくはドジな自分を責めまくったあと、こうなったらいっそのことインケンに難しくグレードアップしてやろうと誓ったわけです。そしてバルーンが生まれました。これはヘビゲームをパズルに入れたら……という発想からなんだけど、あちこち改良していたらヘビの面影は消えてしまいました。

死身のホプリン 改造法

このゲームは難しい。最初のホプリン１人＋残り５人という設定のままでは、当分全面クリアできそうにないくらい難しい。

そこで、どうしても全面クリアしたい人のためにズルを２つ紹介しよう。

①ホプリンの人数を増やす

90行の

LE=6

がホプリンの人数を決めているところ。数字の６をもっと大きい数にすれば100人でも200人でもお好み次第。

②無限のホプリン

人数を増やしてもいつかはホプリン全滅の日は来る。その日が恐い人は、いっそのことホプリンを無限にしてしまおう。

430行の

LE=LE−1

がホプリンの人数を死ぬたびに減らしているので、この式をプログラムから消してしまえばホプリンは無限になるってわけ。

ところで、ほんとは面セレクトの隠しコマンドもある。ゲームを始めるまえにリターンキーを押すと、カーソルキーの上下で面が選べるのであった。

```
70 VPOKE&H2000+18,15*16+6:VPOKE&H2000+19
,14*16+13:VPOKE&H2000+20,14*16+4:VPOKE&H
2000+21,14*16+4:VPOKE&H2000+22,14*16+4:V
POKE&H2000+23,14*16+4:VPOKE&H2000+24,15*
16+12:VPOKE&H2000+25,9*16+5
80 VPOKE&H2000+26,6*16+10:VPOKE&H2000+27
,7*16+6:VPOKE&H2000+28,11*16+4:VPOKE&H20
00+29,13*16+11:VPOKE&H2000+30,4*16+7
90 CLS:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
:LE=6:ST=1:GOSUB530
100 LOCATE26,2:PRINT"MAGIC";:LOCATE26,3:
PRINT"PANIC";:LOCATE26,5:PRINT"SCORE";:L
OCATE26,8:PRINT"HI-SC";:LOCATE26,11:PRIN
T"LEFT";:LOCATE26,14:PRINT"STAGE";
110 GOSUB580
120 FORI=1TO10:READD$:FORJ=1TO12:R(J,I)=
VAL(MID$(D$,J,1)):NEXT:NEXT
130 FORI=1TO10:READD$:FORJ=1TO12:M=VAL(M
ID$(D$,J,1)):IFM=0THEN140ELSER(J,I)=M+7
140 NEXT:NEXT:READKA
150 FORI=1TO10:FORJ=1TO12:W=I*2:Q=J*2
160 IFR(J,I)=0THENLOCATEQ,W:PRINT"  ":LO
CATEQ,W+1:PRINT"  "ELSEIFR(J,I)=1THENLOC
ATEQ,W:PRINT"むむ":LOCATEQ,W+1:PRINT"むむ"EL
SEM=R(J,I)*8:LOCATEQ,W:PRINTCHR$(M+129);
CHR$(M+131);:LOCATEQ,W+1:PRINTCHR$(M+133
);CHR$(M+135);
170 NEXT:NEXT
180 X=2:Y=2:O=0:H=0:X1=0:Y1=0:X2=0:Y2=0:
BK=0:AA=1
190 S=STICK(0):XX=X:YY=Y:X=X+(S=7)-(S=3)
:Y=Y+(S=1)-(S=5):IFR(X,Y)=1THENX=XX:Y=YY
200 PUTSPRITE0,(X*16,Y*16),7,H
210 IFS<>0THENH=(S-1)¥2:PLAY "T255M500S8
13206C"
220 IF PLAY(0) THEN 220
230 IFS=1ORS=3ORS=5ORS=7THENO=O+1:IFO=3T
HENX1=XX:Y1=YY:PUTSPRITE1,(X1*16,Y1*16),
9,4:O=4:IFR(X1,Y1)=3THENPUTSPRITE1,(X1*1
6,Y1*16),3,5:PLAY"O3L64V15C","O4L64V15C"
:GOTO410
240 IFO=7THENX2=XX:Y2=YY:PUTSPRITE2,(X2*
16,Y2*16),9,4:O=0:IFR(X2,Y2)=3THENPUTSPR
ITE2,(X2*16,Y2*16),3,5:PLAY"O3L64V15C","
O4L64V15C":GOTO410
250 ONR(X,Y)GOSUB,290;300,310,320,330,34
0,350,360,370,380,390,400
260 IFX=X1ANDY=Y1ORX=X2ANDY=Y2THEN410
270 IFBK=KAANDAA=5THEN460
280 GOTO190
290 GOSUB590:R(X,Y)=0:PLAY"O6L64V15CG","
O5L64V15CG":SC=SC+50:GOSUB580:BK=BK+1:RE
TURN
300 RETURN
310 IFS=1ANDR(X,Y-1)=0THENR(X,Y)=0:R(X,Y
-1)=4:LOCATEX*2,Y*2-2:PRINT"｡｣";:LOCATEX
*2,Y*2-1:PRINT"･ｧ":GOSUB590:RETURNELSEX=
XX:Y=YY:RETURN
320 IFS=3ANDR(X+1,Y)=0THENR(X,Y)=0:R(X+1
,Y)=5:LOCATEX*2+2,Y*2:PRINT"ｩｫ";:LOCATEX
*2+2,Y*2+1:PRINT"ｭｯ":GOSUB590:RETURNELSE
X=XX:Y=YY:RETURN
330 IFS=5ANDR(X,Y+1)=0THENR(X,Y)=0:R(X,Y
+1)=6:LOCATEX*2,Y*2+2:PRINT"ｱｳ";:LOCATEX
*2,Y*2+3:PRINT"ｵｷ":GOSUB590:RETURNELSEX=
XX:Y=YY:RETURN
340 IFS=7ANDR(X-1,Y)=0THENR(X,Y)=0:R(X-1
,Y)=7:LOCATEX*2-2,Y*2:PRINT"ｹｻ";:LOCATEX
*2-2,Y*2+1:PRINT"ｽｿ":GOSUB590:RETURNELSE
X=XX:Y=YY:RETURN
350 GOSUB590:R(X,Y)=0:SC=SC+20:PLAY"O6L6
4V15DDC","O5L64V15DDC":GOSUB580:RETURN
360 GOSUB590:R(X,Y)=0:PLAY"O5L64V15CECEC
ECE","O6L64V15CECECECE":HS=SC:GOSUB580:R
ETURN
370 IFAA=1THENGOSUB590:R(X,Y)=0:PLAY"O5L
64V15CGE","O6L64V15GEC":SC=SC+10:GOSUB58
0:AA=2:RETURNELSERETURN410
380 IFAA=2THENGOSUB590:R(X,Y)=0:PLAY"O5L
64V15CGE","O6L64V15GEC":SC=SC+10:GOSUB58
0:AA=3:RETURNELSERETURN410
390 IFAA=3THENGOSUB590:R(X,Y)=0:PLAY"O5L
64V15CGE","O6L64V15GEC":SC=SC+10:GOSUB58
0:AA=4:RETURNELSERETURN410
400 IFAA=4THENGOSUB590:R(X,Y)=0:PLAY"O5L
64V15CGE","O6L64V15GEC":SC=SC+10:GOSUB58
0:AA=5:RETURNELSERETURN410
410 FORI=1TO10:FORJ=0TO3:PUTSPRITE0,(X*1
6,Y*16),8,J:BEEP:NEXT:NEXT
420 PUTSPRITE0,(X*16,Y*16),14,5:PLAY"O4L
16V15CR16GR16ER16","O3L16V15CR16GR16ER16
":FORI=0TO1000:NEXT
430 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:LE
=LE-1:IFLE<>0THENGOSUB570:GOTO100
440 CLS:LOCATE10,8:PRINT"GAME OVER!":PLA
Y"O4L64V15BGR64GFR64FER64EDR64DR64C4R64C
"
450 IFPLAY(0)THEN450ELSE90
460 FORI=4TO19:LOCATE4,I:PRINTSPC(20);:N
EXT:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:H=
0
470 FORI=176TO32STEP-1:PUTSPRITE0,(I,80)
,7,H¥5:H=H+1:IFH=19THENH=0
480 NEXT:PUTSPRITE0,(0,209):PLAY"O5L16V1
5C8G8CG8C8G8EC8","O5L16V12R16C8G8CG8C8G8
EC8","O5L16V9R8C8G8CG8C8G8EC8"
490 ST=ST+1:IFST<>11THENGOSUB580:GOTO120
500 LOCATE6,8:PRINT"CONGRATULATIONS!":FO
RI=1TO5:FORJ=2TO6STEP4:PUTSPRITE0,(100,1
00-J*2),,J:FORK=1TO500:NEXT:NEXT:NEXT
510 PLAY"O5L16V15CEG8CEG3CEG8CED3CEG8CEG
3BGFED8F8F-4","O5L16V12R16CEG8CEG3CEG8CE
D3CEG8CEG3BGFED8F8F-4"
520 IFPLAY(0)THEN520ELSE90
530 RESTORE800:LOCATE10,15:PRINT"HIT SPC
 KEY!":IFSC>HSTHENHS=SC:SC=0
540 IFINKEY$=CHR$(13)THEN560
550 IFSTRIG(0)THENCLS:RETURNELSE540
560 LOCATE10,5:PRINTUSING"STAGE ##";ST:S
=STICK(0):ST=ST+(S=5ANDST>1)-(S=1ANDST<1
0):IFSTRIG(0)THENCLS:GOSUB570:RETURNELSE
560
```

```
570 RESTORE800:FORI=1TOST:IFI=STTHENRETU
RNELSEFORJ=1TO21:READD$:NEXT:NEXT
580 LOCATE26,6:PRINTUSING"#####";SC;:LOC
ATE26,9:PRINTUSING"#####";HS;:LOCATE26,1
2:PRINTUSING"#####";LE-1;:LOCATE26,15:PR
INTUSING"#####";ST;:RETURN
590 LOCATEX*2,Y*2:PRINT"  ":LOCATEX*2,Y*
2+1:PRINT"  ":RETURN
600 DATA0F,07,03,4F,3F,00,0F,3F,7F,FF,BF
,BF,1F,1E,0C,3C,80,C0,C0,F2,FC,00,F0,FC,
FE,FF,FD,FD,F8,78,30,3C
610 DATA0F,07,03,4F,3F,00,0F,1F,3C,38,3A
,3B,1F,0F,0C,0F,80,C0,C0,F2,FC,00,F0,F8,
E8,EC,FC,F8,F8,F0,C0,78
620 DATA01,03,03,4F,3F,00,0F,3F,7D,FD,BF
,BF,1F,1E,0C,3C,F0,E0,C0,F2,FC,00,F0,FC,
BE,BF,FD,FD,F8,78,30,3C
630 DATA01,03,03,4F,3F,00,0F,1F,17,37,3F
,1F,1F,0F,03,1E,F0,E0,C0,F2,FC,00,F0,F8,
3C,1C,5C,DC,F8,F0,30,F0
640 DATA07,18,27,4F,5C,98,80,98,98,80,80
,40,40,20,18,07,E0,18,04,02,02,01,01,01,
01,01,01,02,02,04,18,E0
650 DATAC1,E1,71,39,1D,0D,00,FC,FC,00,0D
,1D,39,71,E1,C1,83,87,8E,9C,B8,B0,00,3F,
3F,00,B0,B8,9C,8E,87,83
660 DATA03,4F,38,07,9F,BB,F5,7F,36,2A,1B
,3D,1C,1C,08,00,C0,F2,1C,E0,F9,DD,AF,FE,
6C,54,D8,BC,38,38,10,00
670 DATA1C,7E,CF,B9,FF,C7,BD,FF,38,7E,EB
,DD,FF,CB,BD,FF,FF,C3,BD,FF,FF,E3,81,00,
FF,EB,BD,FF,FF,C7,81,00
680 DATA00,7F,41,63,63,77,77,7F,00,FE,82
,C6,C6,EE,EE,FE,7F,77,77,63,63,41,7F,00,
FE,EE,EE,C6,C6,82,FE,00
690 DATA7F,FF,FE,FC,F8,F0,E0,C0,FE,7F,3F
,1F,0F,07,03,01,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,7F,
3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,FE
700 DATA7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,80,FE,FF,7F
,3F,1F,0F,07,03,80,80,FF,FF,FF,FF,FF,7F,
01,03,07,0F,1F,3F,7F,FE
710 DATA7F,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FE,7F,7F
,7F,7F,7F,7F,7F,80,C0,E0,F0,F8,FC,FE,7F,
03,07,0F,1F,3F,7F,FF,FE
720 DATA7F,FE,FC,F8,F0,E0,C0,80,FE,FF,FF
,FF,FF,FF,01,01,C0,E0,F0,F8,FC,FE,FF,7F,
01,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE
730 DATA7F,FC,F0,E3,E7,E3,F1,F8,FE,3F,0F
,C7,E7,E7,E7,3F,FC,E7,E7,E7,E3,F0,FC,7F,
1F,8F,C7,E7,C7,0F,3F,FE
740 DATA7F,FF,E7,E7,E7,E7,E7,E0,FE,FF,E7
,E7,E7,E7,E7,07,E0,E7,E7,E7,E7,E7,FF,7F,
07,E7,E7,E7,E7,E7,FF,FE
750 DATA7F,FE,FC,F8,F1,E3,E7,E7,FE,7F,3F
,1F,8F,C7,E7,E7,E0,E0,E7,E7,E7,E7,FF,7F,
07,07,E7,E7,E7,E7,FF,FE
760 DATA7F,FF,E0,E0,E7,E7,E7,E0,FE,FF,1F
,0F,CF,CF,9F,1F,E0,E7,E7,E7,E0,E0,FF,7F,
0F,C7,E7,C7,0F,1F,FF,FE
770 DATA7F,FE,F8,F1,E3,E7,E7,E7,FE,7F,1F
,8F,C7,E7,E7,FF,E7,E7,E7,E3,F1,F8,FE,7F,
FF,E7,E7,C7,8F,1F,7F,FE
780 DATA7F,FF,E0,E0,E7,E7,E7,E7,FE,FF,7F
,1F,0F,C7,E7,E7,E7,E7,E7,E7,E0,E0,FF,7F,
E7,E7,C7,0F,1F,7F,FF,FE
790 DATADF,DF,DF,00,FB,FB,FB,00
800 DATA111111111111,103022300001,103000
064501,161147301161,100100001001,1021011
01201,111101101111,100101101001,10000110
3501,111111111111
810 DATA000000000000,000000000000,000000
000000,000000000000,004000000300,0000000
00000,000000000000,011000000050,01106000
0000,000000000000,4
820 DATA111111111111,100302000201,111656
111111,100020000001,111161101111,1000003
00201,111101311111,120000000001,10201200
2001,111111111111
830 DATA000000000000,000000000050,000000
000000,000000004010,000000010000,0600000
00000,000000000000,000000100010,03000000
0000,000000000000,8
840 DATA111111111111,101020020001,133211
111111,101000200001,102111161111,1100202
02001,100050010021,111111311111,10322030
2001,111111111111
850 DATA000000000000,000000000040,000000
000000,000000000060,000000000000,0000000
00000,011100000000,000000000000,03000000
0050,000000000000,12
860 DATA111111111111,103210021201,133013
301221,100050005001,100213301001,1611113
10761,102102312001,100100073011,13050331
3331,111111111111
870 DATA000000000000,000000000020,000100
000000,006000000000,010000000000,0000000
00000,000000000000,005040000300,00000000
0000,000000000000,9
880 DATA111111111111,101012125001,161230
105001,105010121411,104050005001,1050121
05261,101010101601,100332321001,10121010
1001,111111111111
890 DATA000000000000,000500000040,000000
000010,000000000000,000000000000,0000000
00000,000000000010,000000000010,03000000
0060,000000000000,9
900 DATA111111111111,103006702001,120705
400201,160005060001,100546500661,1600506
33301,104454064721,100006700001,10232670
0001,111111111111
910 DATA000000000000,000040010050,000000
000000,000000000000,000000000000,0000000
00000,000000000000,006000000000,00000001
0030,000000000000,6
920 DATA111111111111,102601120001,105001
000201,105001133321,121121073111,1611450
00111,105050650001,102001000021,10020112
0201,111111111111
930 DATA000000000000,000000000040,000000
100000,000010000000,000000500000,0000000
00000,000000000000,000000030000,00600000
0020,000000000000,11
940 DATA111111111111,103303303001,133033
463001,130334107001,103343000701,1334131
11161,134050500201,140076006201,10005000
5001,111111111111
950 DATA000000000000,000000000130,000000
000110,000000000110,000000000010,0000000
00000,000000000060,000000000010,05000000
0040,000000000000,2
960 DATA111111111111,100020122601,111611
122501,102050000001,111011122041,1000022
10001,111011103111,100000073301,12210700
3301,111111111111
970 DATA000000000000,000006000030,000000
000000,010000000000,000000000000,0100000
00000,000000000000,050000000000,00000000
0040,000000000000,12
980 DATA111111111111,100212443201,116110
050001,120210206001,110104741111,1200400
00301,160450706111,103375070231,10125700
0321,111111111111
990 DATA000000000000,000000000020,000000
000040,000000000160,000000000000,0001000
00050,000000000000,000000000000,00000030
0000,000000000000,10
```

変数の意味

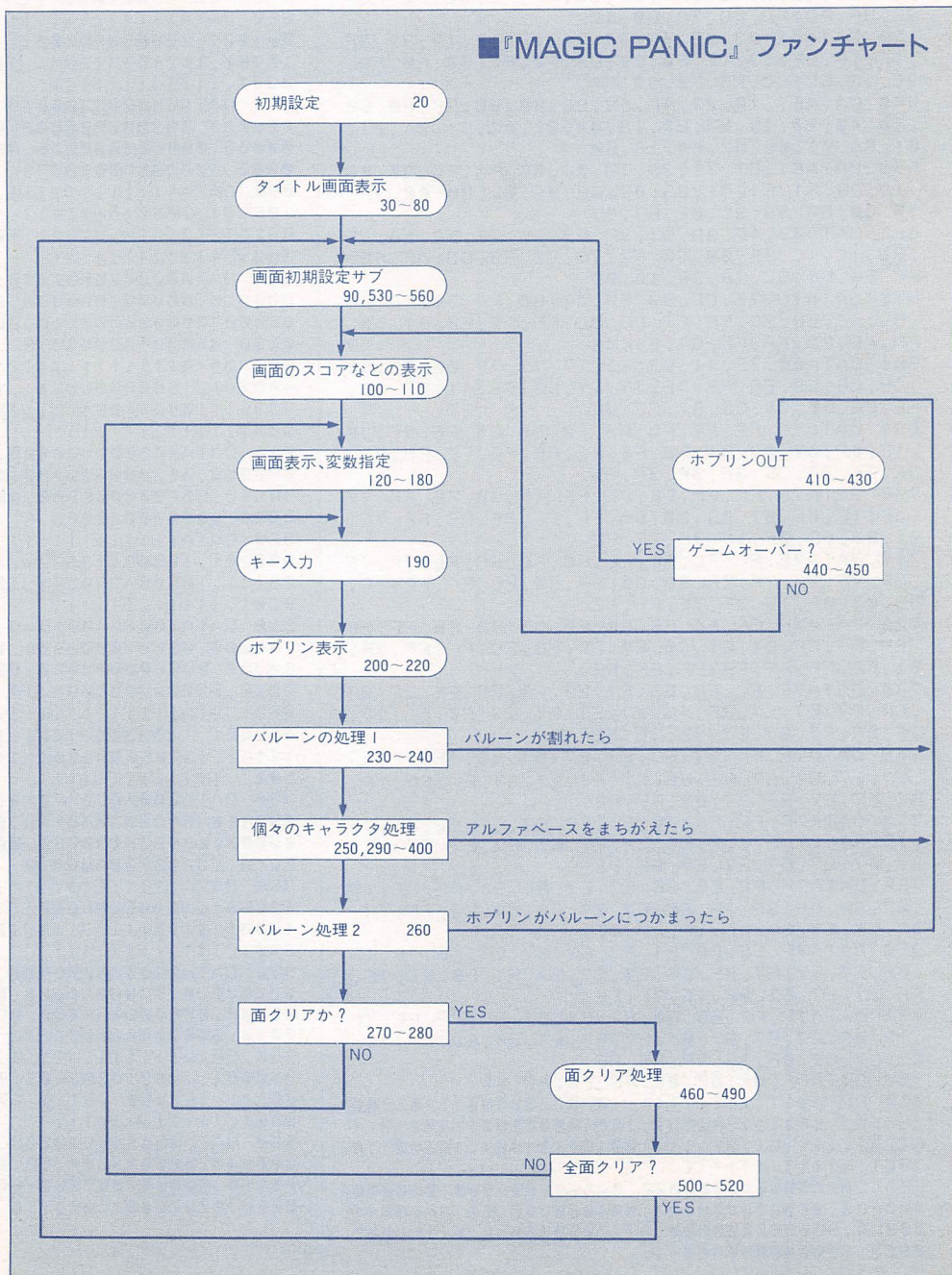
SC……スコア
HS……ハイスコア
LE……ホプリンの数
X、Y……ホプリンの座標（スプライト）
ST……ステージ数
X1、Y1、X2、Y2……バルーン1、2の座標（スプライト）
O……バルーンのカウント
H……ホプリンの向いている向き
KA……取るべきマジックブックの数
BK……取ったマジックブックの数
AA……アルファベース用
D$……データ読みこみ用
S……キー入力用
S$……スプライト定義用
V、A……太文字作成用
I、J……ループ用

プログラム解説

10　REM文
20　初期設定1
30　タイトル表示
40　スプライト定義
50〜80　太文字処理
90　画面初期設定
100〜110　画面上のスコアなどの表示
120〜170　画面表示
180　変数の初期値設定
190　キー入力
200〜220　ホプリン表示
230〜240　バルーンの処理1（移動、表示など）
250　バルーン以外の登場キャラクタ処理
260　バルーンの処理2（ホプリンがバルーンにつかまったときの分岐）
270〜280　面クリアした
290　マジックブックの処理サブ
310〜340　ムービングベース処理サブ
350　スコアベースの処理サブ
360　ハイスコアベースの処理サブ
370〜400　アルファベースの処理サブ
410〜430　ホプリンが死んだときの処理
440〜450　ゲームオーバーの表示と音楽処理
460〜490　面クリアの処理とデモンストレーション
500〜520　全面クリアのときのメッセージとデモンストレーション
530〜560　画面初期設定サブルーチン（ハイスコア処理を含む）
570　面データ読みこみサブ
580　スコアなどの表示サブ
590　登場キャラ消去サブ
600〜790　キャラクタパターンデータ
800〜990　面データ

■『MAGIC PANIC』ファンチャート

MSX FROM IREM

スーパーロードランナー™

ゲームセンターで大人気のキャラクター達が、
MSX2に乗り込んで来た!!

プレイヤーはもちろんアイレムオリジナル。
敵はこれまたすべてユニークで魅力的な
アイレムオリジナル。ブロック・宝など、
まさに本格派の君をうならせるグラフィックだ!

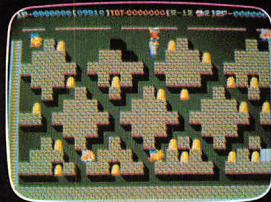
4月10日、新発売!

MSX 2 MEGA ROM IM-03 ¥5,800

ステージはなんと3種類から選べるんだ。

1PLAY セレクト・ステージ 全セレクト・ステージから好きなラウンドをセレクト! しっかり基本をおぼえよう!

チャレンジ・ステージ アイレムから君に挑戦! 君は何ラウンド制覇できるか?

2PLAY セレクト・ステージ 気の合う友達と2人でプレイ。お互いの友情と協力がなければクリアはむずかしいゾ。ロードランナーがますます魅力ギッシリ!

※この画面は業務用の画面です

IM-03「ホイッスラーズ・ブラザー」は都合により発売を中止させていただきます。

アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・ハーティ係

ホール・イン・ワン スペシャル

風を読むか。

ゴルフゲームも、ついに来るところまで来た。一打一打、風の強さ、向きが変わる。ボールの状態までが表示される。距離だけでクラブを選択するという、いままでの攻め方は、ここではもはや通用しない。ストロークプレイ、マッチプレイ、トーナメントを、そして難易度を選ぶ。フェードか、ドローか、球筋をイメージする。ミスは、許されない。初夏のコースを思わせるグリーン鮮やかな36ホール、"実戦"と呼べる、唯一のゴルフゲームの誕生だ。

  近日発売！ (メインRAM64K/VRAM128K) HM-022 定価5,600円

敵を読むか。

機動惑星スティルス

高度な機械文明を持つ種族がつくりあげた、"機動惑星スティルス"が、20光年の彼方から銀河系にワープしようとしている。恐るべき反物質をエネルギー源とするこの惑星が、銀河系に出現したら、大爆発を起こす。このワープを阻止するために、地球連邦軍は、エスパー戦士 光子(KOSHI)を派遣した。見たこともない敵をレーザーガンが打つ、光子は、はたして地球を救うことができるか。

MSX HM-025 定価5,600円

※MSXはASCIIの登録商標です。

好評発売中

迷宮神話 HM-023 定価5,600円 MSX2

ブルとマイティー危機一髪 HM-024 定価5,600円 MSX

ずっこけやじきた隠密道中 新製品 HM-026 定価5,600円 MSX2

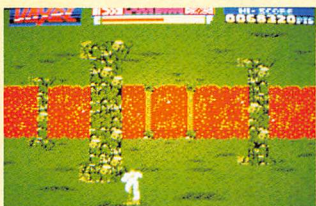
株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561(代)

三次元接近!!

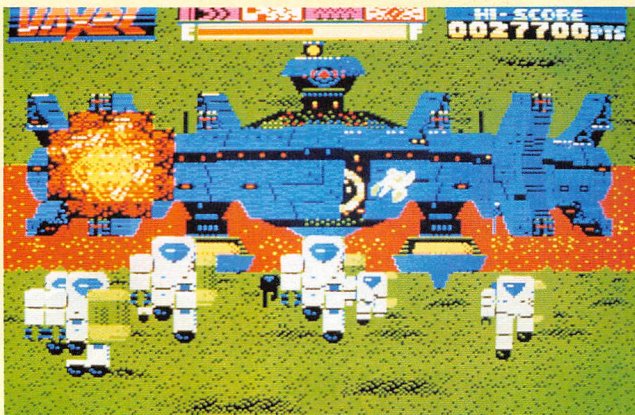
地の果てに潜む謎の生命体をめざして、長き闘いが今始まる。

HEAVY ARMED STORMING VEHICLE

MSX 1MROM
16KRAM以上
MSX ¥6,800
PC-8801SR/FR/MR/FH/MH
V2モード専用5"2D2枚組 ¥7,800

MSXは、アスキーの商標です。
マークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

4段階にパワーアップ可能な唯一の武器"EPLUDE"で数々の敵を撃破せよ!!

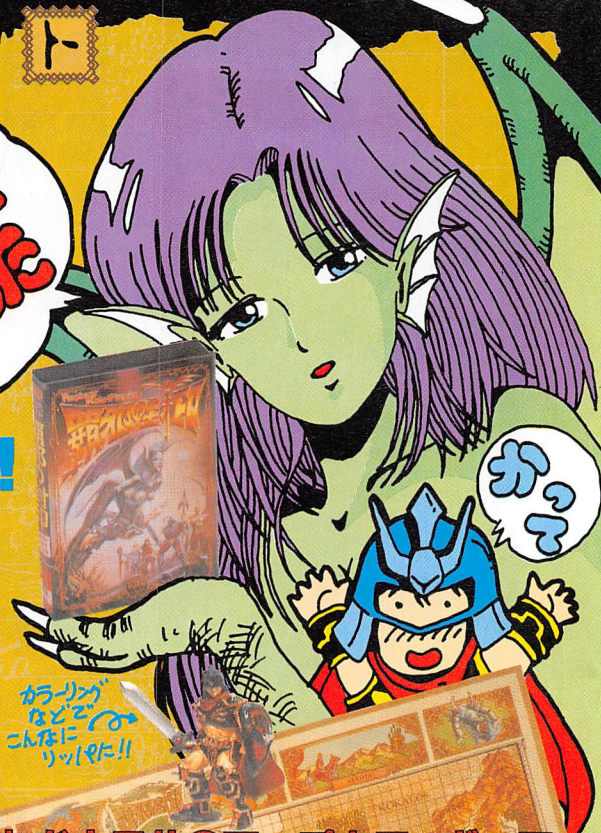
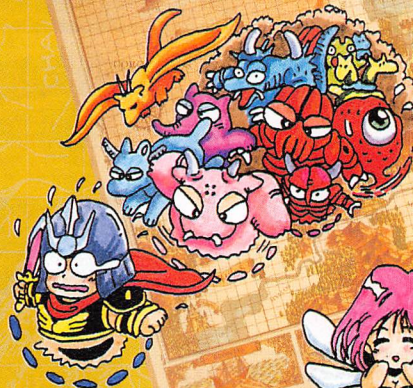
3Dシューティング新世代

進行上の惑星全てを滅しながら進む惑星"ZOLGA"。単身シールドを突破して侵入に成功した高機動アーマー"VAXOL-STORMER"は、"ZOLGA"の最深部にひそむ"神"を打ち倒し、"ZOLGA"を止める事ができるであろうか……。
フルカラーで描かれた敵が3Dで迫まる! リアルなアニメーションとかつてない巨大キャラクター処理で、君は今、三次元シューティングの新しい世界を見る!

HEART SOFT
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F TEL045-461-6071(代)
ハート電子産業(株)

<開発スタッフ募集>
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・アニメーター 移殖者募集 アルバイト可
<通信販売>(送料サービス)
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号 明記の上、左記に現金書留でお申し込み下さい。

Kaleidoscope
カレイドスコープ
超高速シューティング
ロールプレイングゲーム
RPGあらわる!
PC-88・FM-7版などで、画期的なシステムが話題を呼んだ、本格SF・RPGカレイドスコープシリーズ。その世界が今、まったく新しいシューティングRPGとして、MSXに登場した。カレイドスコープスペシャル『ア・ナ・ザ』。はるか昔の銀河系。6惑星"ヘクサストーラ"を舞台に繰り広げられるこのゲームは、君のカレイド世界を、より豊かにしてくれるにちがいない。
●たてスクロールシューティング+RPGという、まったく新しいニュータイプアクション
●MSXの限界にせまる超高速スクロール
●全700画面以上のスクロールMAP
●3段階グレードアップのビームアイテム群、および対敵要塞用に3種類の超強力キャノン砲
●それぞれ異なる敵キャラHP・パワーアップビームの威力、LIFEパラメーターの導入など、RPG要素も満載
●刻々と変わるBGMは全8曲。
カレイドスコープスペシャル
ア・ナ・ザ
a na za
3月下旬発売!
あの、SF・RPGカレイドスコープ特別篇、
MSXオリジナル版完成!
MSX MSX2(本体RAM要16K以上)ROM版
定価 ¥5,500
このゲームは、カレイドスコープシリーズ本来のシステムとは関連なく、MSXだけのオリジナル作品です。
MSXはアスキーの商標です。
当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。
尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号/東京2-190317●加入者名/㈱ホットビィ●金額/代金合計●通信欄(裏面)/ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk、(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用下さい。)
資料請求券 MSX 4
GA夢 ガム
株式会社ホット・ビィ
〒164 東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル
TEL.03-360-3623

資料請求券
MSX FAN4月号

異次元ソフト
ファンタジー
ロールプレイングゲーム
覇邪の封印
おまたせしました
MSX用メガロム
いよいよ登場です!!
かって
カラーリングなどでこんなにリッパに!!
事のおこりはこうなんです
舞台は、我々の世界とは次空の異なる、未だ神話や伝説が生々しい息吹を感じさせる中世的世界です。
ある不幸な事故によって、その世界に異次元への通路が口を開けてしまいました。その日から異次元の軍団が絶え間なく攻め込み、平和だった国も今は恐怖と絶望に覆われています。助かる術は、唯一つ／ 異次元の通路を塞ぐ事です。
そこで、一人の若き勇者が、この世界のどこかにあると言われる、「覇邪の封印」を求めて諸国流浪の旅に出ます。
これがウワサのマップとフィギュア
なんと言っても、覇邪の封印には、マップとフィギュアがドーン／とついているってのがみりょくです。マップは不織布製で、デザインも大好評／ それにオリジナルメタルフィギュアが光ってて、最高です。
PC-8801シリーズ……8,800円
PC-9801シリーズ……9,800円
FM7/NEW7 5"2D……8,800円
FM77/AV 3.5"2D……8,800円
X1シリーズ……8,800円
MSX2 3.5"2DD……8,800円
MSXメガロム……7,800円(予)
ここだけは声を大にしたい
"覇邪の封印"は、ストーリィ&キャラクター設定を最優先要項として企画が進められました。舞台となる世界の設定、登場するキャラクターの製作には細心の注意と多大な情熱を注ぎました。たとえば、魔獣のキャラクターを決定するのに、500以上のラフスケッチを描いて、その中から選んだり、ゲームには全く無関係な所迄、世界の設定をしたりと、まるで超大作のサーガでも一本作る様な意気込みでした。
封印のエンブレム
MSX2専用の
覇邪の封印
ディスク版
もよろしくネ!
がんばった人には…
"覇邪の封印"を終了したらもらえる「覇邪の勇者認定証」の他に、ノーヒントで解いた人には、副賞がもれなくプレゼントされます。その副賞が右の写真の「覇邪の封印」そのもの／金属製で重量感もあり、なんともリッパなもんです。
皆さん、途中で投げ出さず、がんばって、「認定証」と「覇邪の封印」をもらいましょう。
↑MSX2専用の画面です。
認定証
資料請求券
MSXファン・4
お問い合わせ先／㈱工画堂スタジオ内KGDソフト 〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

マッドライダー

必勝テクニックを駆使して、栄光のチェッカードフラッグをめざせ!

最速の疾走をせがむ愛車のアクセルを
ふかせば、ハイウェイは一瞬にして
サーキットへ変わる。
なみいる「マッドライダー」を敵にまわし
ゴールをめざして一気に加速だ!

MEGA ROM **メガロムで4月上旬発売**

MSX2 予定価格6,200円

「STACフェア開催」

★春休み第1弾! STAC14社が自慢の新作を持ち寄って、パソコンフリークに贈る春の祭典!!

- ●日時:3月21日(土)/AM10:00〜PM4:00
- ●場所:科学技術館
  〔東京都千代田区北の丸公園2-1〕
- ●主催:STAC会
- ●協賛:日本電気(株)、富士通(株)、(株)ソニー、松下電器産業(株)、シャープ(株)、ブラザー工業(株)、他、(順不同)

みんな来てね。待ってるよ!

株式会社 キャリーラボ
〒862 熊本市大江6丁目25-25 金子ビル
TEL. 096(363)0211 FAX096(363)0235G2・G3・F網
営業所 東京・大阪

FAN·NEWS

ドラゴンスレイヤー伝説

ザナドゥ

アクションRPGの最高傑作ついに登場!!

1985年末の発売以来、パソコンゲームの売上げ記録をすべて塗り変えてしまったという超人気ゲーム、MSXユーザー待望の『ザナドゥ』がいよいよ登場する！　ただしディスク版なのでディスクドライブを持っていない人はROM版も出るようにテンプルに入ってお祈りしよう！

ソニー〈☎03-448-3311〉
発売中
価格7,800円
MSX2専用（VRAM 128K）

まずキャラクタメイク

ゲームは、王様から冒険に必要な装備とお金(3,500gp)をもらってスタート。右の写真の7つの道場で各種能力を買う。ただし、お金は王様からもらった分しかないので、バランスを考えて買わないといけない。このバランスがキャラクタの性格になるのだ。

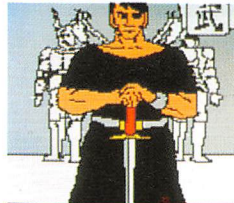
ゲームを始めるまえに心得ておくべきことは、ひとりのキャラクタには「戦士」としての称号と「魔法使い」としての称号の2つがあり、戦い方にも武器で戦う(戦士)のと魔法で戦う(魔法使い)のと2つのやり方があるということだ。

2つの称号が両方とも上がらないと上のレベルには行けないので、両方ともバランスよく上げていく必要がある。道場で各種能力を買うとき、つまりキャラクタメイクするときはこのことに注意しておくこと。

実際に敵と戦うときも魔法で倒すか武器で倒すかで成長の仕方が違ってくるぞ。

▲王様に名前を告げると最小限の装備とお金を3500gpくれる

▲トレーニンググラウンドと呼ばれる『ザナドゥ』唯一の地上面だ

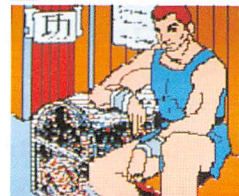
1 ストレングス

◀武器を使いこなす力の基本値。初心者は多くしよう

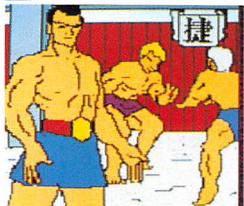
2 インテリジェンス

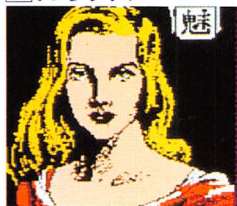
◀魔法を使いこなす力の基本値。やはり多くしよう

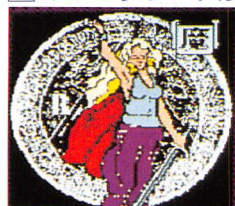
3 ウイズダム

◀アイテムを使う能力の基本値

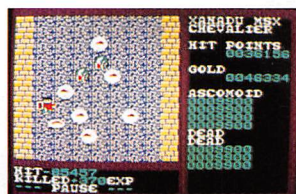
4 デックス

◀宝箱を開ける力、低いと終盤できつくなる

5 アジリティ

▲すばしっこさの値。戦闘シーンで影響大！

6 カリスマ

▲買い物に影響。値が高いとアイテムが安い

7 マジックレジスタンス

▲敵の魔法攻撃からの抵抗力。低くてもいい

基本ルールはかんたん

▲レベル７の地形。区画整理されていてまるで京都の地図みたい

▲レベル６のアスコモイドと交戦中。敵は魔法を使ってくるぞ

▲Ｓキーを押すと自分のステイタス（強さの情報）が見られる

ゲームの最終目的は10まであるレベルのどこかに潜んでいるキングドラゴン「ガルシス」を倒すことだが、そのためには4つの王冠と最強の武器（ドラゴンスレイヤー）と鎧（よろい）（バトルスーツ）それにシールド（＋7ラージシールド）を身につけなければならないのだ。

目的達成のためには、キャラクタを成長させることが不可欠。敵を倒して戦士としての経験値と魔法使いとしての経験値を上げよう。

ガルシス覚悟だ！

敵を倒すと宝箱が出現、中身はお金か食料だ。

レベルをあげよう

▲経験値をためてテンプルに入るとレベルアップだ

▲レベルアップするとケーブの入口が開くのだ

経験値をためてテンプルへ行く。条件を満たせば戦士か魔法使いの称号が上がり次のレベル（面）へと進むケーブの入口が開くのだ。

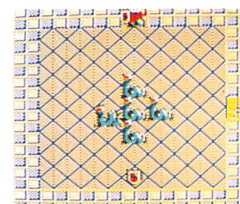
▲ケーブをくぐるときは自動的にセーブされる

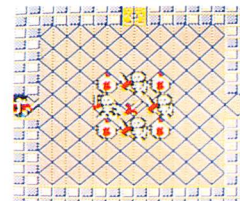
お城の中

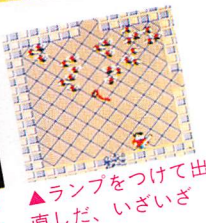
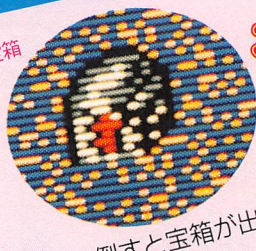
塔の中は、武器やアーマー（鎧）、シールド、それにスクロール（魔法）の宝庫だ。ショップで高く売っているアイテムがなんとタダで手に入る。

ただし手強い敵が守っているけどね。

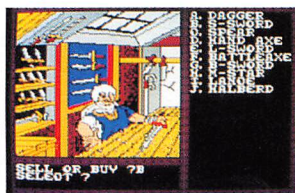
▲めらめら燃える火を倒し塔の中へ入った

▲うわっ真っ暗！敵しか見えないよ

▲ランプをつけて出直しだ、いざいざ

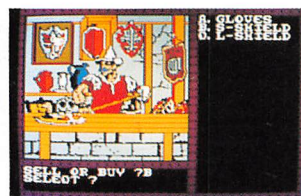
▲塔はアイテムの宝庫。シールドみっけ

▲今度は剣が落ちてるけど敵が守ってる

▲なんとマントまで落ちているけど取れる？

ショップを有効利用しよう

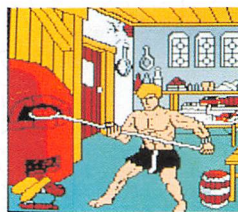
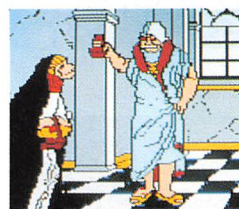
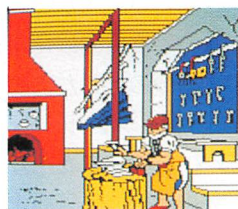
すでに他の機種でプレイした人はショップのグラフィックを見て気づいたと思うけど、グラフィックがとてもきれいになっただろう。これがMSX2版『ザナドゥ』最大の特徴なのだ。

さてこのショップをいかに活用するか？　これもこのゲームのポイントだ。ヒットポイントを回復するにはイン（宿屋）、ヒーラー（病院）のどちらが得か、武器や魔法、シールド、アーマーや鍵などを買うときはカリスマの値によって値段が変わる、などという攻略法は次号で徹底紹介するので待っててね。右下の写真は幻のアイテムショップだ。

▲ウェポンショップという武器の店、武器の売買をしている

▲スクロールショップ。魔法を売買している。17種の魔法が買える

▲アーマーショップ。片目のおじさんが鎧の売買をしている

▲シールドショップ。ここではシールドの売買をしている

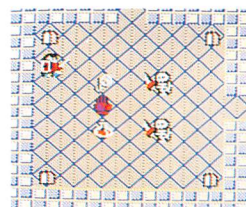
◀商店街。行きたい店のドアのまえに止まる

◀インという小さな宿屋。お金で体力回復

◀フードショップのパン屋さん。食料補給だ

◀ヒーラーと呼ばれる寺院の病院で体力全快

◀ギルドと呼ばれる鍵屋。鍵は多く持とう

▼いちどは見ておきたい幻のアイテムショップ

アイテムは全部で29種

アイテムを手に入れるには、幻のアイテムショップへ行くか塔の中をさまようか、敵を倒すかの3通りの方法がある。敵を倒すのが最もポピュラーな方法だ。

持っていたいアイテムは、レッドポーション（体力回復）、マント（塔内の壁を通り抜けられる）、ペンダント（いくつかの鍵の掛かったドアを開ける）、エリクサー（生き返る）、ウイングドブーツ（空中を飛ぶ）などなど。

▲アイテムは塔の中に落ちている物もあるのだ

▼▶敵を武器で倒すと赤い箱が。中は薬

▼デーモンズリングというアイテムで透明になれる

▲ガイコツに変身できるアイテムだってある！

敵キャラタイプいろいろ

経験値を上げるため、そしてアイテムを手に入れるためにどうしても敵キャラは退治してしまおう。デカキャラのシルバードラゴンをはじめ、手強い敵がうようよだけど、決して無理をしないで徐々に強い敵と対戦していけば、スムーズにレベルを上げられるはずだ。

ここでは、敵キャラクタをタイプ別に、ノーマルキャラ、カルマキャラ、デカキャラの3種類に分けて紹介するが、実際にはもっと細かく分類ができる。魔法を使った攻撃をするキャラや魔法が効かないキャラ、また食料を待つキャラなど多種多彩。こちらの戦い方も敵に合わせて武器と魔法、そしてアイテムを使いこなして、なるべくムダな戦いは避けよう。

ノーマルキャラ

ここでいうノーマルとは倒すとお金か食料かアイテムが手に入り、カルマがつかないキャラたちだ。各レベルに約8種類ずつ、計80種というすさまじい数のキャラたちが存在している。魔法使いなどは姿を消して攻撃してくるので注意！

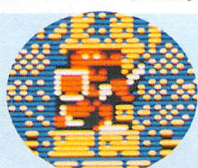
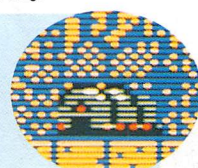
▲スケルトン。レベル1にいるキャラだ

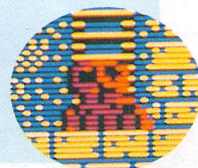
▲リザードマン。レベル3にいるぞ

▲サンダーハーパー。こいつもレベル3

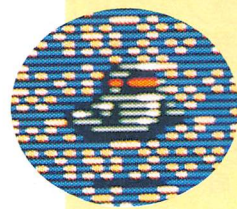
▲グルームウィング。レベル3、毒を持つ

▲サーグウェン。レベル2、あまり強くない

▲スラッグジャイアント。レベル3にいる

▲レベル4のコカトライス。魔法を使う

▲これもレベル4のリリティ。魔法を使う

▲レベル7のロックラウス。かなり強いぞ

カルマキャラ

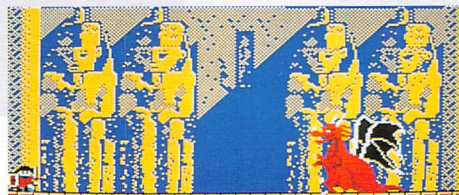
カルマとは業のこと。すなわち犯した罪のことだ。『ザナドゥ』ではお金を持たずにセーブをしたり、カルマキャラを傷つけるとカルマがついてテンプルでレベルが上がらなくなる。

◀レベル3のユイナル。触っただけでカルマだ

◀レベル7のナーレッド。やはりカルマだ

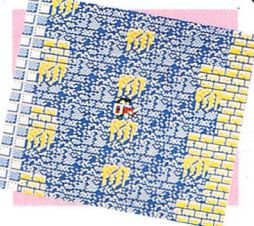
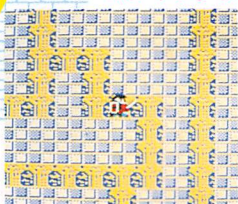
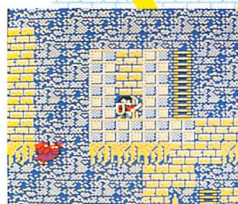
デカキャラ

デカキャラたちはそれぞれとても大切な宝物を守っている。ゲームを進めるためには必ず倒さなければならないのだが、自分の強さに合わせて勝負してね。

▲クラーケンジャイアント

▲カーティケヤ

◀さあついに現れたキングドラゴンだ！

まだまだ先は長いぞ

▼数々の苦難を乗り越え、強敵を倒し、レベルアップしていく

さて大まかなゲームストーリーを紹介したけど、レベル3まではどうやっても進める。ちょっと慣れればレベル5までは行ける。問題はそこから先。レベル1から2、2から3へと進むように5、6とどんどん先へ進めるなんて考えちゃダメ！

レベル6以降は地獄だと思っていれば実際に行ったときの心の動揺は少ないだろう。とにかくゲームクリアまではとってもなが〜いのだ。

FAN NEWS

幻想の異世界！魔獣の跳梁する本格派RPG登場

Fantasy Role-Playing

覇邪の封印

アスキー〈☎03-486-8080〉
3月下旬発売予定
予価7,800円
MEGA ROM (8K)

聖アルカス王国の平和のため
異次元の軍勢を倒し
覇邪の封印を捜せ！

今度はMSX・ROM版だ！

封印がはがれ異次元から…

ファンタジー(夢の)世界、聖アルカス王国は、その昔、勇者イアソンによって"バァンドゥラ"の通路が封印されて以来、平和な日々が続いていた。しかしその封印はとかれ、異次元の軍団(魔物)が攻めてきたのだ。キミは新たなる勇者となり『覇邪の封印』を探すのだ！

ストーリー(物語)中心のRPGで、ゲームは取材の連続なのだ。取材によって謎の断片を知り、断片を組み合わせて答えにたどり着き、そこで次なる謎が……といった仕組み。最後まで取材とヒントのジグソーパズルなのだ！

▲謎の石碑を発見した。石碑は謎から次の謎へのステップなのだ！

▲街や村ではアイテムを買える。武具を直す鍛冶屋もあるのだ！

画面はおおよそ4分割！

画面はおおむね4つに分かれている。大きいのは、勇者のいる場所を背景に戦闘や会話をする"巻物"。クルクルと巻かれ、違う絵になって開かれるのだ。巻物の右側は勇者の行動を選択するところだ。左下にある四角い表示は有視界マップ。アイテムによって見える範囲が変わるのだが、当初は1マスなので、地形しか確認できない。下中央は、勇者のいろいろな能力を表示するところだ。

グラフ化された勇者の能力

勇者の能力が表示されるところには、まず、名前、武器、盾、鎧が表示され、右にはグラフ化された、経験値、攻撃力、防御力、ダメージの値が表示される。グラフの棒が長いほど強い。

▲武具はグラフィックで、能力は3本のグラフで表されるのだ！

ゲームはこうやって進んでいくのだ

ゲームの序盤はどうなっているのか、
少しだけ教えちゃおう。

◀スタートは、出身国・アルカス王国の北東からだ。頭上の妖精からのメッセージを見て、キミはどう行動するかを考えるんだ

◀アルカス城内に入ると、王様がいた。「エラトスのかたりべ、コサーマに会いなさい」と、今後のキミの目的を親切に教えてくれた

◀かたりべを求めて平地を歩いているうちに敵に会ってしまった。妖精の問いかけに対し、男ならやっぱり戦うことを選ばなくちゃネ

◀今度は「しょうにん」に出会った。「出会う者は全て敵だ」とばかりに戦ってみたら、お金が手に入った。ちょっと罪の意識が……

◀苦労の連続後、とある街に着いた。さっそくいろいろな情報を教えてくれる長老に会ってみると、まず街に寄付をしろと言ってきた

◀街には市場がある。なにか武具を買おうと思ってみても、値段が高くて手が出ない。もう少しお金をためてまた出直してみよう

◀ついに最初の目的を達成した。この人が探していたかたりべのコサーマだ。そしてコサーマは次の目的を教えてくれる。先は長いな

パーティを作れ

この世界のどこかにいるキミの
3人の仲間と、共に戦おう!

キミ

◀最初の装備は短剣とかたびら。キミが演じる主人公

トレモス

◀最後の仲間はナント敵の姿をしているのだが……

ガイ

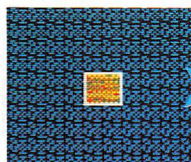
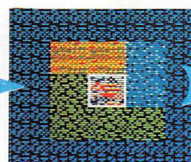
◀最初に仲間にするべき人物。キミを待っているのだ

▲ついにパーティが3人になった。敵との戦いだって交互に戦えば、受けるダメージは少なくてすむぞ。能力表示を見て戦闘者を決めよう

メディア

◀紅一点の登場で旅も少しは楽しくなるだろうな

変化する有視界マップ

1マスだけでは意味がないので
範囲を広げて有効利用しよう。

▲スタート時、視界が効くのはわずか1マス。川に落ちないよう注意

▲ある町で遠めがねを買うと、視界が3×3に広がる。ラッキー!

▲そして、千里の玉を手に入れると5×5の広範囲が見わたせるぞ

知名度

知名度は自分の心の善悪を表す。
なるべく善い人になろう。

良い商人

▲倒すと知名度が下がる良い商人は青い服を着ている

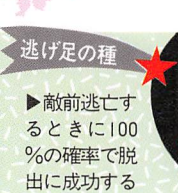
悪い商人

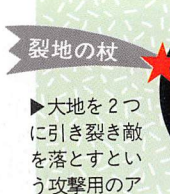
▲倒すと知名度が上がる悪徳商人は赤い服を着ている

聖なるアイテムを見つけろ

戦いを続ける勇者を助ける、
アイテムの1部を紹介しよう。

古きカブト

◀これを持つと遺跡や石碑の古代文字が読めるようになるのだ

逃げ足の種

▶敵前逃亡するときに100%の確率で脱出に成功することができる

裂地の杖

▶大地を2つに引き裂き敵を落とすという攻撃用のアイテムだ

白の魔球

◀これ一発で黒の導師を倒すことができる攻撃用のアイテムだ

魔界の冠

◀これを持っていると、地元獣達と話しをすることができるのだ

コウモリの仮面

▶通常は1マスしか見えない地下で、見える範囲を広げてくれるゾ

聖なる木の実

▶爆発させて敵にダメージを与える攻撃用のアイテムだ

▲仲間とパーティーを組んで戦うにしてもアイテムがないと困るネ

復活の石

◀これを持っていると主人公が死んでも復活することが可能になる

怒りの鏡

▶攻撃用のアイテム。敵によっては、ものすごい効きめを発する

アイテムは持っているだけでは使えない。それがどういうモノなのかを長老に聞いてからでないと使うことができないのだ。

新しいアイテムを手に入れたら、近くの街へ行って長老に会い、品物を鑑定してもらおう。それでやっとキミは、アイテムを使いこなすことができるゾ。

登場するモンスター達

地元獣は古代より存在する旧勢力、
異次元獣は新興勢力だ。

地元獣

コウキンジョウ

攻撃力……4500
防御力……5000
知名度……＋45
◀おもに砂漠に登場するなかなかの強敵

カンヨウ

攻撃力……2000
防御力……3000
知名度…－1000
▶おもに森に現れるいもむし型モンスター

ウンムタク

攻撃力…… 800
防御力……1000
知名度……－1000
◀平地の、特にある川のそばに多く出現する

リッテイカ

攻撃力………70
防御力…… 150
知名度……＋5
▶平地や森に出現する2首の地元獣だ

ヨウリキタイセン

攻撃力……1200
防御力……1800
知名度……－15
◀いたるところに現れる強敵だ強いゾ

コロ

攻撃力……4500
防御力……5000
知名度……＋35
▶おもに山や砂漠に出現するそうだ

異次元獣

スゥマーグ

攻撃力……1000
防御力……1200
知名度……＋20
▶いたるところに出現する。サイのような姿だ

バサイルズ

攻撃力…… 172
防御力……5500
知名度………0
◀神殿に入るといる。やっつけたあと何かが…

ローバル

攻撃力…… 200
防御力…… 400
知名度……＋25
▶平地に出現する。ゲーム前半のカモ的存在

ザイラード

攻撃力…… 500
防御力……1000
知名度……＋15
◀旅の穴の迷宮に現れる地下の異次元獣

デラーザー

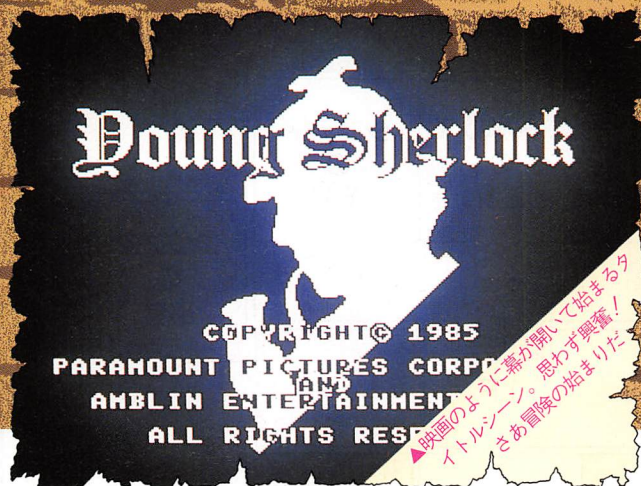
攻撃力……2800
防御力……4500
知名度……＋25
▶めったやたらにつおい。逃げたほうがよいぜ

ゲル・フィース

攻撃力………50
防御力…… 280
知名度……＋10
◀旅の穴の迷宮にしかでてこない。地下のカモ

FAN・NEWS

ヤングシャーロック
～ドイルの遺産～

Young Sherlock
COPYRIGHT© 1985
PARAMOUNT PICTURES CORPO
AND
AMBLIN ENTERTAINMENT
ALL RIGHTS RESE

▲映画のように幕が開いて始まるタイトルシーン。思わず興奮!さあ冒険の始まりだ

パック・イン・ビデオ☎03(226)9491
3月21日発売予定
価 格 5,800円
MEGA ROM (16K)

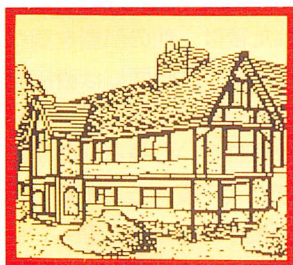
映画「ヤングシャーロック・ピラミッドの謎」から数年後、1875年のロンドンを舞台にしたミステリーアドベンチャーゲーム。

瞬間的に切り換わる画面とコマンド選択の入力で、とってもスピーディーなゲーム展開が楽しめるんだ。キミはホームズとなって事件の真相を探るのだ!

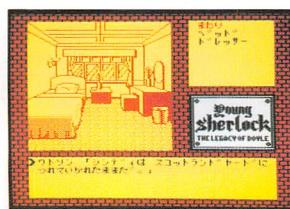
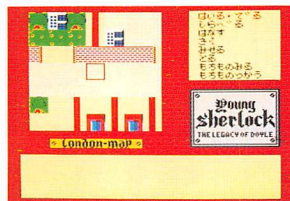
ある日、ホームズのもとに一通の手紙が!

Young Sherlock THE LEGACY OF DOYLE

ホームズのもとに届いた手紙は旧友のロジャー・パジェットのものだった。

誕生パーティの最中に殺されたロンドンの大富豪ジェームズ＝ドイル。彼の殺人現場には、ドイルの娘の

▲スタート時、キミはドイル家の前にいる。なかなかの豪邸だ

▲家に入ると移動モードになる。カーソルを動かし、目的の部屋へ

シンディがナイフを握りしめて立っていたのだ。部屋は完全な密室になっていたので、現場の状況からシンディが犯人として逮捕された。婚約者シンディの無実を信じて、ロジャーはホームズに事件の真相追及を依頼してきたのだった。

▲シンディの部屋を調べてみるとベッドとドレッサーがあった

▲ドイル家を離れ、ロンドン市街へ。目的地までカーソル移動だ

恐しい事件が幕を開けた。これからがキミの腕しだい。

捜査は簡単、ワンタッチ

操作はだいたいカーソルキーとスペースキーを使うだけでいいゾ。コマンド選択式のアドベンチャーだから、難しい言葉を探して入力する必要がない。だから、キミは安心して謎解きだけに集中することができるゾ。

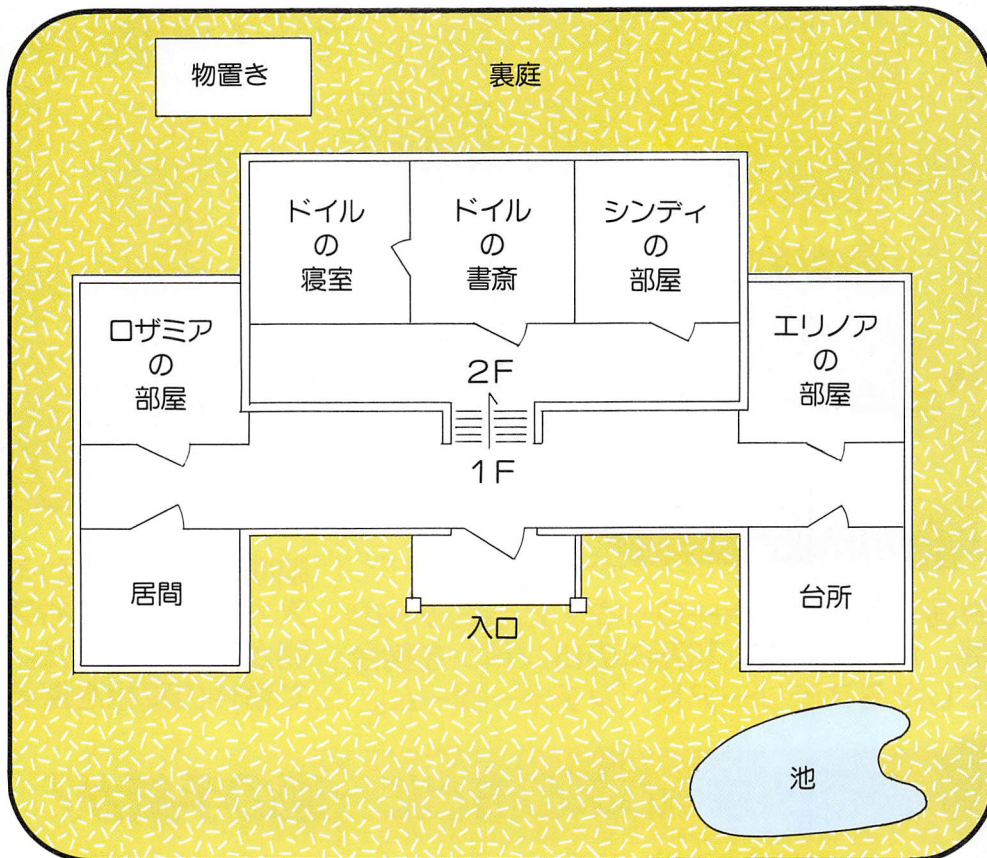
たとえば部屋のモノを調べるときは、「しらべる」というコマンドをカーソルキーで選んでスペースキーを押せばイイんだ。よけいなことを考えなくてもOKだ。

これが事件のあったドイル家の見取り図だ

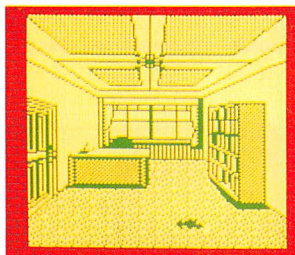
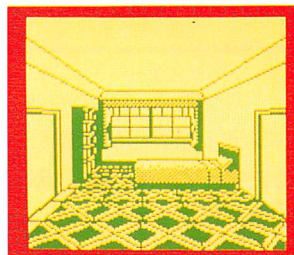
殺されたジェームズ=ドイルはロンドンでも有数の大富豪だ。屋敷も大きく、なんと物置きだけで普通の家の大きさくらいあるんだ。

家の中は全部で7部屋に分かれている。でも残念なことに台所は入れないんだ。

捜査は手順をふんで行え！

事件の起こった夜、ドイル家は多くのパーティ客でごったがえしていた。ドイルの家族、親戚、ドイルの会社であるドイル商会の人、取り引き会社の人など多くの人間がドイルの殺害時刻に居あわせたのだ。だがホームズは、それらの人物についての情報は知らない。まずは現場の調査だ。

殺人現場を調べるのが捜査の第一歩だ！

殺人現場は、ドイル家の2階である、ドイルが書斎として使っていた部屋だ。

書斎の隣りは寝室になっているが、寝室には書斎からしか出入りできないようになっている。そして殺人が起きたときは2部屋とも窓に内側から鍵がかけられており、完全な密室になっていたという。だとすると真犯人はどうやって……。

▲ドイルの書斎、殺人があった部屋には、じゅうたんにまだべったりと血のあとがついていた！裏庭を見わたせる窓には、内側から鍵がかかっている。たくさん本が並ぶ本棚と大きな机、そして隣りの寝室に続くドアがある

▲ドイルの寝室は隣りの書斎からしか入ることのできない部屋だ。豪華なベットが目を引くほかに、高価なお酒の並ぶサイドボードとたくさんの服がおさまるクローゼットがある。この部屋の窓からも裏庭を見わたせるんだ

現場には何度も行け！

殺人現場を調べていくつかの情報や証拠品を手に入れた後は、他の部屋を調べてみよう。画面には直接見えなくても、重要な証拠品が隠れている場合がある。また、1度入った部屋でも何度か入るうちに新しい発見をすることだってあるぞ。地道に情報を収集しよう。

尋問を重ねて、徹底的に事件の情報収集だ

最初にホームズが尋問できるのはたったの6人しかいない。まずこの6人にいろいろなことを尋ねてみよう。

6人はそれぞれ違った性格をしているので、いろいろな答え方をしてくれるはずだ。うまく扱って情報を聞き出すのだ。

ネイト

◀ドイル家の家政婦である彼女は、ドイル家のことはたいてい知っている。だから家の中で発見したことや、わからないことは彼女に聞くといい。バッチリ教えてくれるのだ！

ロザミア

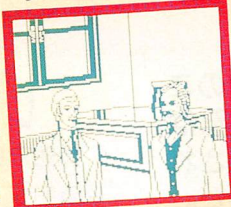
▶シンディの妹の彼女は、現在の妻、エリノアの娘。シンディの恋人ロジャーとともに、事件の第一発見者だ。父親のドイルに対してはあまりよい感情を抱いていないようだ

エリノア

◀現在のドイルの妻でロザミアの実母である。ドイルとは15年前に結婚している。事件のショックが大きかったのか、寝込んでいてホームズの質問にはあまり答えてくれない

鑑識員

▶ドイルが死後に収容された病院、セント・バーソロミューの鑑識員。名前はまだナイ！事件には直接関係はないが、ドイルの死体について彼がよく知っているゾ

レストレード&ヘイワード

◀スコットランドヤードには、この事件の担当警部レストレードとドイルの顧問弁護士のヘイワードの2人がいる。シンディを逮捕した警部はなかなかの頑固ものなんだョ

この6人の中に真犯人がいるかどうかはともかくとして、6人すべてが事件の重要な情報を握っていることは確実だ。

なにか新しいことを発見したら、それについてすべての人に聞いてみることが必要なんだ。

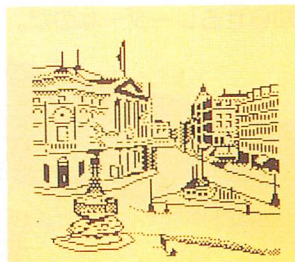
持ち物をうまく使うのだ！

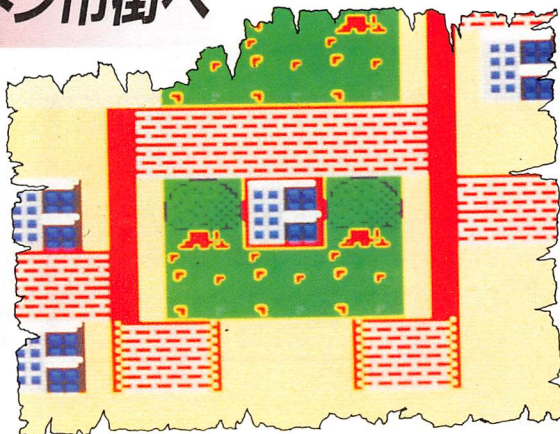
持ち物は持っているだけではなんの役にも立ちはしない。まあ、あたり前といえばあたりまえだが、使わんことにはど〜しようもないのだ。しかも使うべき所以外で使ってもダメ。そのへんをよく覚えておかないとホームズの捜査は難しくなってしまうから、十分注意しよう。

▲持ち物を使うと、いま使っているものが画面左上部に現れる。上の画面はネイトのいる居間でアルバムを見つけ、その中の1枚の写真を見ているところだ。バックに見えるピラミッドから場所がエジプトだと分かるネ、フムフム

事件の謎を追いホームズはロンドン市街へ

事件のあったドイル家の調査を終え、多くの情報と証拠品を手に入れたホームズは、助手ワトソンとともに新しい情報を求めてロンドン市内にとびだした。

ロンドン市内には多くの屋敷や店、会社などがひしめいているんだ。

▲19世紀のロンドン市内。まだ街には馬車が走っている時代の美しい風景だ

▶画面上で見るロンドン市内だ。同じ形の建物が並び、迷いそうだ

FAN NEWS

謎の星コロニスで何かが起きる!

KORONIS RIFT（コロニス リフト）

ポニー〈☎03-221-3161〉
4月5日発売予定
予価6,800円
MSX2専用
(VRAM 128K)
MEGA ROM

アメリカ生まれでルーカスフィルム社育ちのこのゲームは、リアルな3D画面がとても自慢。はるか遠方の星、コロニスのリフト(溝)に隠された、古代遺跡を探すアクションゲームなのだ。

伝説の星コロニスとは

コロニスは、約70万年前に宇宙を統治していた人々の住んでいた伝説の星だ。

星の溝には滅亡したその人々が残した、高度な科学技術を伝えるいくつかの古代遺跡があるのだ。キミは小型探査船に乗ってコロニスに降り立ち、隠された古代遺跡を次々と発見しなければならない。見つけた遺跡の中で有効に使える物資は、もちろん持ち帰るのだ。

そして、20個めの溝にある先住民の基地を壊し、コロニスを手中に収めるのだ。

▲小型探査船でコロニスに降りた。ゲーム画面は、これと母船の中での画面の２つだけ

いざ、コロニスを探索!

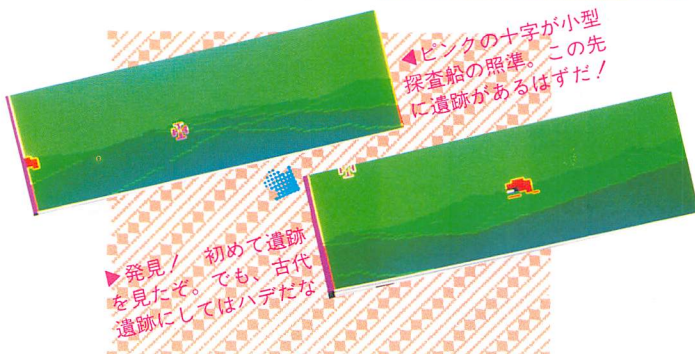
母船から飛ばされた小型探査船が、コロニスのどこかの溝に着陸して、ゲームが始まる。カーソルキーの上を押すと前進し、下を押すと動きが止まるのだ。

溝は1～20まであり、選択することもできるんだよ。

▲濃淡のグリーンで構成された星の風景。似たような景色が続くゾ

遺跡の場所はレーダーまかせ

遺跡探しが目的だけど、場所の見当がつかないと困難だね。それなら、画面の上の一番左のディスプレイを見るべし。遺跡の場所を知らせるレーダーなのだ。

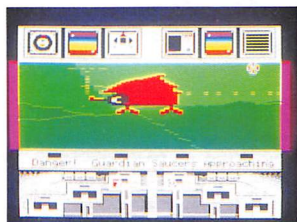
◀赤い丸印が遺跡の場所。今はキミの真正面

◀ピンクの十字が小型探査船の照準。この先に遺跡があるはずだ!

▶発見! 初めて遺跡を見たぞ。でも、古代遺跡にしてはハデだな

見つけたら持ち帰ろう

遺跡は大きすぎて小型探査船には運べないので、船内のロボットを派遣して、必要な物資だけを抜き取ってもらわなければいけない。

レポテック・ロボ

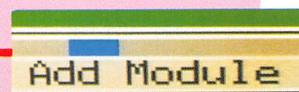
▲このオレンジの憎いヤツが、極めて有効な物資を持ち帰るロボだ

▲へへっ。遺跡見～つけ！

▲ロボットに働いてもらおう

Loot Hulk

▲遺跡を見つけると、写真の英語メッセージが表示される。こいつを選ぶとレポテック・ロボを外に出すことができるのだ。このロボットは頭が良いらしくて、わずか数秒で仕事を済ませちゃうんだよ

▲用済みの遺跡は壊れるのだ

Add Module

▲ロボットが小型探査船に戻るときに、このメッセージが表示される。これを選ばないと、取った物資が貯蔵庫に保存されないのだ。ロボットがかってにすてちゃうのだろうか？　う～む、不思議だ

取ってきたら使わにゃソン

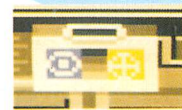
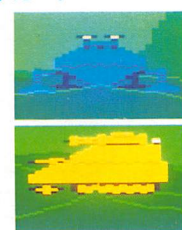
捜索の後、母船に戻ると物資を分析するロボットがいるのだ。その分析結果を見て、古代の物でも有効な物資はどんどん自分の武器として使ってしまおう！

◀これはレーザー。基本的な武装には欠かせない物だ

◀こっちはシールド。古代の人も使ったのかなァ？

ほかにもこんな遺跡が！

遺跡は、1つの溝の中にいくつも隠されているのだ。同じ遺跡が別々の溝にあることもめずらしくない。

それにしても、大昔の産物にしてはどれもハデだ。

◀こいつはカエルのつもりなんだろうか。かわいいなァ

◀いかにも役に立ちそうな形だ。昔は何に使ったのか

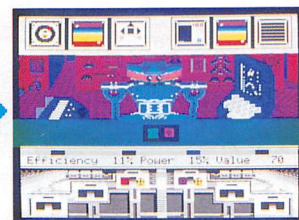
母船で物資を分析する

何個か物資を集めたら、メッセージの「CALL SHIP」を選んで母船に戻ろう。母船では物資の分析の専門ロボが待っている。

分析の結果を素早く英語辞書で調べよう。いらなければ捨てて得点に変えることもできるのだ。

分析ロボ

▲こいつが「どんな優秀な科学者よりもエライ」というロボットだ

▲ここが母船の中。ベルトコンベアーの上に物資を乗せて……

▲分析結果を待つ。どんな成分が何%あるか、などが表示される

唯一の敵はUFOだ！

全体的に、異常に静かな(?)アクションゲームなんだけど、敵もやっぱり静かに現れるのだ。「ヒュン」という音がして、気がつくと頭上にUFOがいたりするんだ。ねらいを定めてビームで攻撃しよう！

▲遠くの丘の陰に敵の姿を発見！こいつは誰だ。どこから来るのだ

▲へっ勝ったぜ。それにしても、こいつは誰で、どこから来るのか

▲バーロー、いきなり撃つなよな。あと一発で小型探査船は爆発する

▲照準を合わせてビシビシ撃ち返す。UFOの動きは意外に細かい

FAN·NEWS

仏(フランス)の人気ゲームが日本上陸！

PYRO(ピロ)-MAN(マン)

セイカロモックス☎03(211)6813
3月中旬発売予定
予価5,500円
ROM (16K)

ロム版ソフトの書き換えで有名なセイカロモックスから、コミカルでスピーディなアクションゲーム『ピロマン』が発売されるぞ。なにしろ仏(フランス)製だから、思わずボンジュールなのだ。

勇敢なファイヤーマン物語

時刻は真夜中。パリの街がひっそりと寝静まっている頃、１人の男が花火工場に忍び込んだ。辺りに人影は見あたらない。男は軽い笑みを浮かべると、ポケットからマッチを取り出した。──そう、彼こそが、今パリの闇で恐れられている凶悪な放火魔なのだった。除々に燃え広がっていく花火工場。勇敢な消防士のキミは急いで現場に駆けつけた。キミの目的は花火ケースを守りながらも燃え上がる火を消し止め、放火魔を倒すことだ。行け、ファイヤーマン！

▲うわぁ、あっちこっちに炎が舞い上がって手がつけられないよォ。でもこういう画面を見ていると「タワーリングインフェルノ」を思い出しちゃう？

ファイヤーマンVS.ピロマン

消防士と放火魔の2人だけがこのゲームの登場人物なんだ。なお、ピロマンというのは仏語と米語の掛け合わせで放火魔って意味なんだって。ふむふむ。

消防士

▲僕が主人公(？)のファイヤーマンだ。炎の中も恐くないやい

放火魔

▲俺様は、パリー番の放火魔、ピロマン様よ、ひっひっひっ……

夢のロモックスシステム

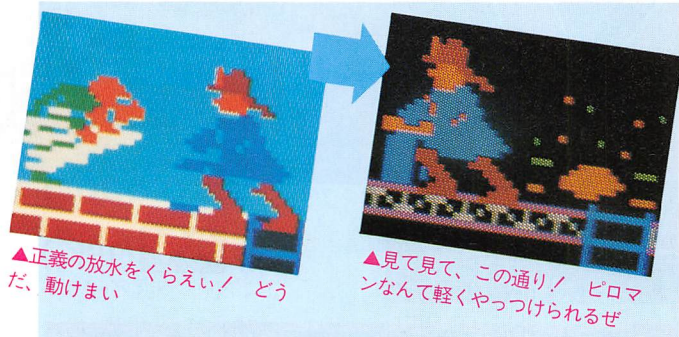
「ロモックスシステム」というのは、ロムソフトの内容を書き換えてしまうことができるという夢のようなシステムなのだ。今現在は、ロモックス・ソフトのロムと切手1000円分を同封しセイカロモックスに送ると、別のロモックス・ソフトのゲームに書き換えてくれるのだ。しかも今後は全国のパソコンショップにロモックスのターミナルを設置し、その場で書き換えが出来るようになる予定らしいよ。

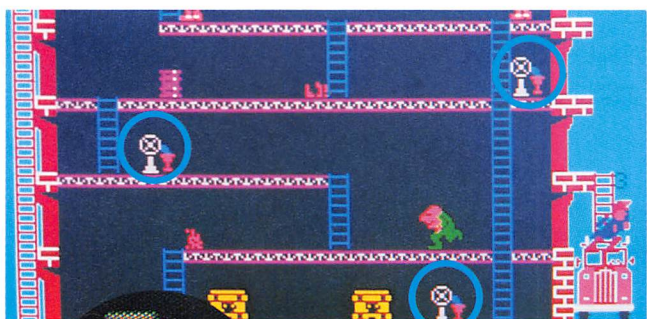
なお、この書き換えはカメレオン印のついているロモックス・ソフトしか出来ないというのであしからず。

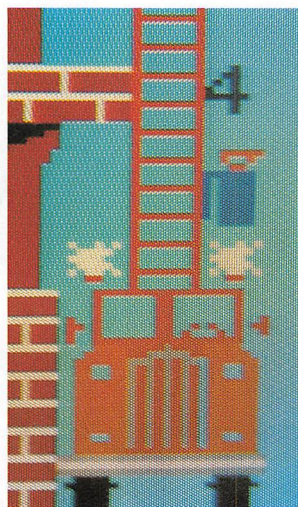
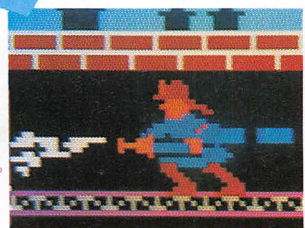
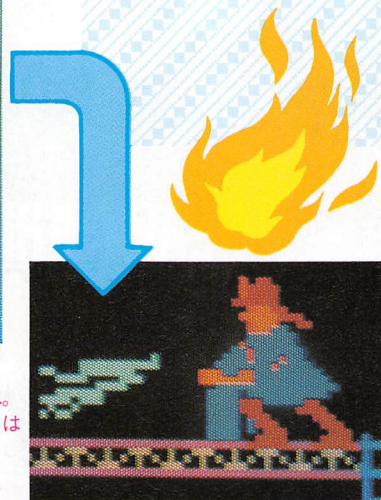
打倒ピロマンだぜ!

ピロマンの動きはかなり敏速なのだ。おまけに不用意に近づくと持ってる消火器を取られたり、へたするとK.O.(ノックアウト)されてしまうぞ。しかしピロマンにも弱点がある。奴は時々立ち止まったり、急に動きが遅くなったりすることがあるんだ。そこを狙ってうまく消火栓か消火器の水を浴びせ、ピロマンが弱ったところを体当り(消防士のキミは放水して体当りしか攻撃方法がない)やっつけることができるぞ。なお、火を全部消さないうちは、奴は何度でも復活するから要注意だ。

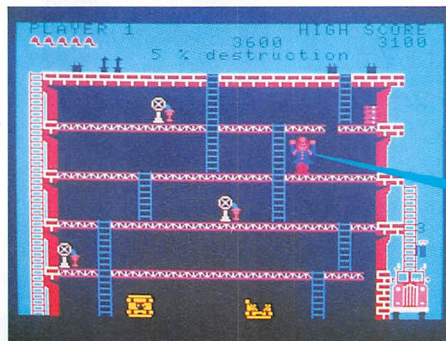
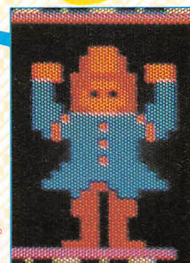
▲正義の放水をくられぇい! どうだ、動けまい

▲見て見て、この通り! ピロマンなんて軽くやっつけられるぜ

消火法あれこれ

メラメラと燃え広がっていく炎を消し止めることができるのは、花火工場に設置されている消火栓か、消防車に積み込んである消火器を使うしか手はないぞ。

▲丸印で囲ってあるのが消火栓設置場所。チェックだよ

▶消火栓のホースを使って消火中。ただし、ホースの長さには限りがあるから気をつけること

◀消防車の上に表示されているのが消防車に積み込んである消火器の数。よく考えて使おうね

▶消火器を使っての放水。ホースで届かないところはこいつを使って……

天の助け

◀唯一のアイテム。それは消火器です。キミがホースか別の消火器を持っているときにこれを取ると、消防車の方の消火器置場にストックされるぞ。全部で8個までストックできるので、なるべく多く取っておいた方があとあと便利になってくるのだ

◀やったぁ、ピロマンを倒し、花火工場を守ったぞ!

▶思わずうれしくてバンザイ三唱。喜び方がフランス人っぽい?

『ピロマン』に終わりはない。最終画面にフランス語で、"Félicitation(おめでとう)"なんてカッコ良く文字は出てこないぞ。数多くの違った面がエンドレスに、ネバーエンディングに続くのだ。消防士と放火魔の戦いは未来永劫に渡って争い続けられるのだった。

ドグヴァを倒して地球の危機を救え！

壮大なスケールのストーリーと、動きのある3D画面のシューティングゲーム登場。撃って撃ちまくり、最終目的のドグヴァを倒せ！

HEART SOFT
〈☎045-461-6071〉
3月中旬発売予定
予価6,800円
MEGA ROM (16K)

巨大惑星の接近に地球は…

巨大惑星ゾルガが地球に接近し、人類は有史以来の危機に直面した。ゾルガの防御は堅く、強力な艦隊も次々に破れてしまった。ところがただ1機ではあるが、パワード・プロテクター「ヴァクソル・ストーマー」が侵入に成功したのだ／　迫りくる敵を次々に倒し、惑星の支配者ドグヴァに立ち向かえ／　それが使命だ。

ヴァクソル・ストーマー

▲ヴァクソル・ストーマーくん。がんばって敵をやっつけようね

突如出現する巨大キャラ

『ヴァクソル』の特徴の1つは、迫力十分の巨大キャラがステージの最後に出現するということだ。アクアローグのように比較的動きが鈍いものは倒しやすいが、すばしっこく、よく動くキャラには、なかなか苦労する。敵の弾をよけて、とにかく撃ちまくり、早めに倒すことだ。

▶ステージ1『アクアゾーン』の最後にひかえる巨大キャラ「アクアローグ」出現の図。最初の1匹を倒すと、次はこのように2匹で出現するのだ。動き回ることはないし、比較的おとなしいから倒すのはわりと簡単だろう。だけど迫力は十分にあるぞ！

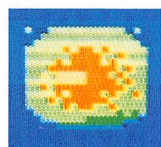
エネルギー補給が必要だ

唯一の武器のショットは、エネルギー量を増やすことによって使える数が多くなる。とにかくエネルギーアップだ。

ショットの選び方

画面上部にあるショット表示の下のエネルギー量が増えれば、使用できるショット数も増える。ショットは全部で4種類。それぞれの性質をつかみ、使いわけよう。選択はシフトキーで。

エネルギー

『ヴァクソル』で最も重要なのは、とにかくエネルギー量を増やすことだ。エネルギーの補給は、イレギュレーターというカプセルを取ればいい。たくさん取っておこう。あまり無理をして、敵や障害物にぶつからないようにね。

◀エネルギーアップにはこのイレギュレーターが必要なのだ

ボウ・ショット

▲▶最少のエネルギー量でも使えるショット。破壊力は弱い

サンダー・ボーラー

▲▶ボウ・ショットの2連射。速度は2倍で敵を貫通して飛ぶ

ガン・ボロウ

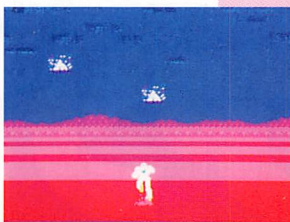
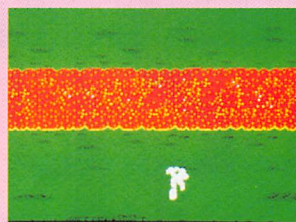
▲▶水平に4発同時に発射される貫通弾。広範囲の敵を狙える

ノバ・スプリンター

▲▶最大の破壊力を持つショット。巨大キャラにはこれが最高

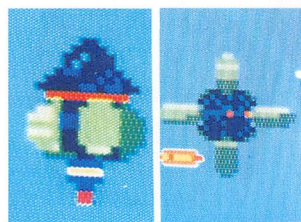
ゾルガの内部へ次々と進め

ステージは全部で5つ。まずは『アクアゾーン』で軽く慣らし、『島』でエネルギーをフルにして、『大陸』『浮遊要塞』での戦いに挑もう。そして最終ステージ『聖地』では、ドグヴァが待ちうけているのだ。

▲ステージ3『大陸』。フライロックに気をつけよう'

▲ステージ2『島』。イレギュレーターがたくさん流れてくるぞ

▲ステージ4『浮遊要塞』。巨大な浮遊要塞が最後にひかえている

行く手をはばむ敵たちだ!

さあ、お待ちかねの敵キャラ紹介だ。なるべくならいてほしくないんだけど、いないと困るんだよね。

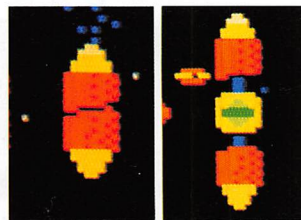
ザンク

▲回転しながら海中から飛び出し、空中で脚を広げて弾を発射する

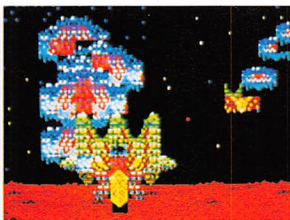
モノアイ

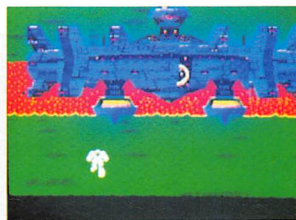
▲ステージ2のボスキャラ。下のは保護役のウッドストーンだ

ドルゲモス

▲左右に動きながら近づき、ミサイルを撃ってくる。なかなか手強い敵だ

エグゾポッド

▲くるくると回転しながら近づいてくる。中央部が開き、弾を発射

ベデュグ

▲2頭が1組となり襲ってくる。かなりしつこく手強いぞ

ゼンドーラル

▲画面いっぱいに広がる大きさ。ミサイルを発射したりする

FAN-NEWS

グロテスクなエイリアンが次々と襲う!!

濃縮酸の血液を持ち、人の体内でふ化する怪物・エイリアン。映画での恐怖をそのままに、ゲームとなって登場だ。

ALIENS エイリアン2

スクウェア☎03(545)3519
4月下旬発売予定
予価 5,900円
MEGA ROM (16K)

さらわれた少女を救出せよ

悪夢の惨事から無事生還した2等航海士のリプリーは、会社の上層部にエイリアンの恐怖を報告した。

しかし時はすでに遅く、エイリアンの惑星に、宇宙技術者の家族が仕事のために住み着いていたのだ。恐怖は再び幕を開け、戦争が始まった。またしても1人残ったリプリーは、エイリアンにさらわれた少女ニュートを救出すべく、敵の巣窟の中へと入って行った。

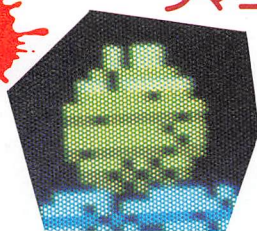
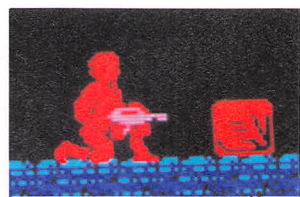
エイリアンのタマゴを狙え

エイリアンのタマゴの中には、武器や自分をパワーアップさせるものを始め、戦いに欠かせないアイテムが隠れていることがあるぞ。

▲タマゴに近づくと、必ず子供のエイリアンが顔を出すぞ

主人公 リプリー

▲エイリアンの巣窟に、たった1人で乗り込む勇かんな女性。映画の第1作では奇跡的に勝つことができたが、今度はどうなるのか

タマゴ

▲ここからエイリアンが飛び出してくるのだが、貴重なアイテムが入っている場合もある。タマゴというよりはなんとなく植物に近い

▲やっつけてタマゴを壊すと、こんなふうにアイテムが出たりする

このゲームは全5ステージあり、1ステージは16画面で構成されている。先へ進むほど迷路性が強くなる。

▲洞窟。天井にも敵がいるぞ

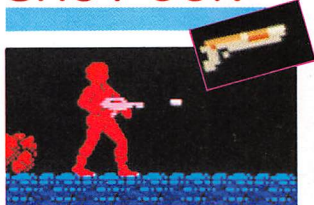
▲地下水路は危険がいっぱい

▲ドアの前に立ってワープ!

▲囚われた人の体からも敵が

パワーアップして攻撃だ！

タマゴの中から銃マークのアイテムを取ると、どんどん強い銃に変わっていく。ただし弾数には制限があり、使いはたすと前の銃へとランクダウンしてしまうのだ。

SHOT GUN（ショットガン）

▲最初から持っている武器。弾数に制限はないが、破壊力は少ない

TWIN PULSE（ツインパルス）

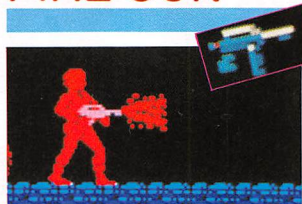
▲ショットガンの弾が2発重なって出ているみたい。弾数は100発

SMART GUN（スマートガン）

▲2発別軌道で同時に、波を描くように発射される。弾数は200発

SERBO GUN（サーボガン）

▲一見ショットガンと同じような弾だけど、自動連射だから便利だ

FIRE GUN（ファイアーガン）

▲弾数が50しかないが、破壊力はショットガンの16倍もあるぞ

WAVE LASER（ウェーブレーザー）

▲最強の武器で弾数は50発。どんな敵でも貫通するレーザーだ

手榴弾（しゅりゅうだん）でも攻撃OK

手榴弾マークのアイテムを取ると使えるようになる。

▲壁の陰に潜んでいるようなひきょう者には、これをさしあげよう

パワーアップのもと

死んでも下の2つのアイテムだけは取らなくちゃね。

◀これを取っていくと、銃が1ランクずつ強化されたものに変わっていくのだ

◀初めは手榴弾を投げることを知らないけど、こいつを取ればば使えるようになる

不気味にリアルな敵を紹介

このゲームの敵キャラは、もちろん全員エイリアンだ。タマゴから成人のエイリアンまで、オールキャストで出現するんだ。ステージの最後には成人の大ボス・クイーンエイリアンが出てくるぞ。映画に出演してたエイリアンも気持ち悪いけど、こいつもなかなかだよ。

チェストバスター

▲ヘビのようだがヘビではない。だいたいは地面の穴に隠れていて、そばへ行くと飛び出してくる

フェイスハガー

◀タマゴから勢いよく飛び出してくる、子供エイリアン。子供のくせにちっともかわいくない

▲上の写真のヤツがボタッと落ちると、こんなふうになり、ゴキブリのようにカサカサと走る

ビッグチャップ

▲リプリーよりも大きくて太い。こいつはやられた後に、濃縮酸の緑色の血液をまきちらすのだ

ジャイアントヘッド

▲壁にくっついているヤツ。ゆだんできないぞ

▲青くて見にくい。長い舌を出して待っている

クイーンエイリアン

◀▲ステージ最終の敵、クイーンエイリアン。この大きさはすごい！ リプリーとクイーンエイリアンの女同士の戦いだ

思いっきりの超新作ソフト顔見せコーナー！

COMING SOON

カミングスーン

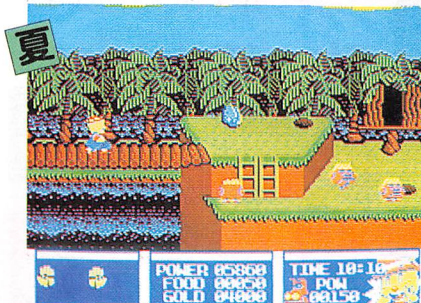
発売は先になるけど画面は見れる。そんな生まれたての鮮度の高いソフト情報を満載しました！

うっでいぽこ

デービーソフト〈☎011-251-7462〉
3月下旬発売予定
価格6,800円
MSX2専用
(VRAM64K)

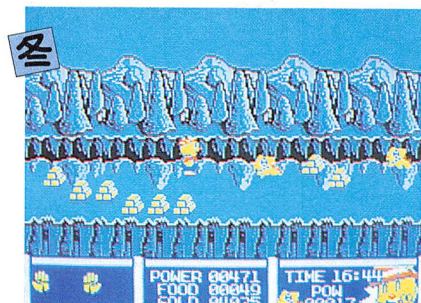
©デービーソフト ※画面は開発中のものです。

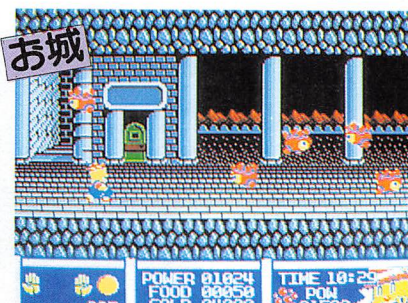
お人形の「ぽこ」を早く人間にしてあげよう

夏

▲春のステージをクリアすると、ギンギンの夏がやって来た。真夏だとさすがに暑くるしいな

秋

▲旅はやっぱり秋がいいよね。お店屋さんが並んでいるけど夜の8時には閉まっちゃうんだ

冬

▲夕方になるとどんどん寒さが増してくる。時刻を気にしながらゲームしなくちゃいけないな

お城

▲どこかに囚われの身となっている妖精は、もしかしたらこの中にいるのかもしれないぞ！

ぽこ

木の人形だったぽこは、親切な妖精によって人間になったが、ある日再び人形に戻ってしまった。困ったぽこは妖精を探す旅に出た。

他のパソコンではすでに発売になっているこのゲームは、デービーさん自慢のメルヘンタッチなアドベンチャーゲームなのだ。

▲両手に武器とアイテムを持つことができる。ちょっと太めで動きが「よっこらしょ」という感じだけど、またそこがカワイイわけだ

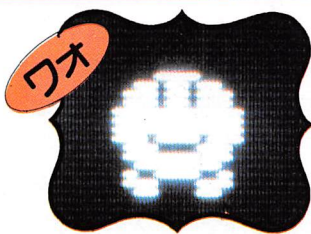
▶水たまりにはまると体力が減っていく。ムダな体力を使わないで

ぽこの旅する国にはちゃんと四季の流れや、時間の変化まであるんだよ。

SHOUT MATCH
シャウト　マッチ

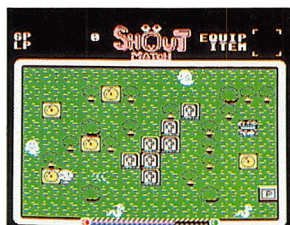
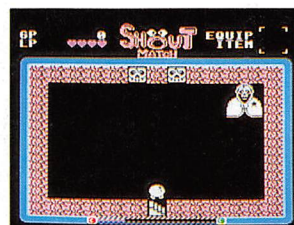
ビクター音楽産業〈☎03-406-0002〉
4月21日発売予定
価格5,800円
ROM（16K）

マイクに叫んで敵を倒す!?妙なゲーム登場！

主人公のワオくんが、さらわれたお姫さまを救出に旅へ出る……と、物語はありがちだけど、なんとこのゲームは声で攻撃するんだ。付属のマイクをジョイスティック端子に接続し、それに「わっ」と叫ぶと、白い輪が出て敵を倒すわけだ。また、スペースキーでも攻撃可能なので深夜に遊ぶときはそうしよう。タテスクロールのRPGだけど、全体的にコミカルな色が強いゲームなのだ！

▲では、発声練習を済ませて、さっそく敵地へ乗り込むとしよう！

▲これが攻撃の瞬間。敵を倒すとお金に変わるので、取っておこう

▲お店屋さんだ。アイテムをめいっぱい買い込んで、再び戦闘へ！

▲危険なときは穴に入っちゃえ！隠れて敵が通過するのを待とう

▲十字架印の石を動かすとカギがある。手順を考えないと失敗する

▲こいつがステージ１のボスキャラ。ワオの何倍もある大きな体

ファンタジーゾーン

ポニー〈☎03-221-3161〉
3月21日発売予定
価格5,500円
ROM（16K）

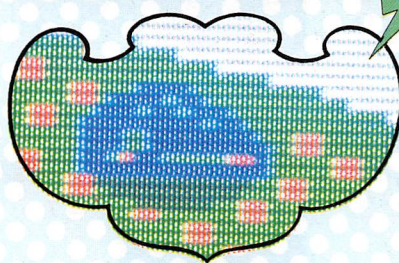
あの超人気ゲームがMSXでも遊べるぞ

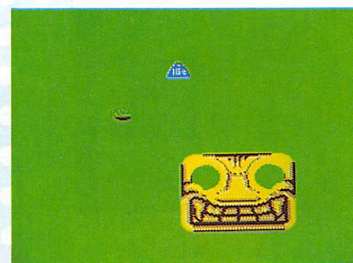
ゲームセンターで爆発的にヒットしたあのファンタジーゾーンが、ポニーからもうすぐ発売されるぞ！

主人公（といっても人間ではないが）オパオパは、不思議な色をした７つの惑星をクリアして、悪の親玉を退治しに出かけるのだ。

バックの景色や音楽が、どんなふうに移植されているのか、各惑星のボスキャラの動きはどうかなど、発売されるのが待ち遠しい！

◀これがタイトル画面。少し色が濃いみたい。では、旅を始めようか

▶第１面は緑の山と狂い咲きの花が背景。さて、戦うことにしよう

◀なぜ、こんな妙な世界で戦わなければいけないのでしょうか？

▶おお、これは７面のボスキャラ、ＩＤＡ２ではないだろうか！

©コナミ ※画面は開発中のものです。

火の鳥 〜鳳凰編〜

コナミ〈☎03-264-5671〉
3月25日発売予定
価格5,800円
MSX2専用
(VRAM64K)

妄霊にとりつかれた都に平和をもたらせ

我王を操り、名ステージのどこかにある火の鳥にまつわる品を取って、チェックポイントの八角堂へ向かうのだ。全6ステージで構成されている都に、再び栄華をもたらそう。

▲門に不吉な文字が！ 横道に入ると、道は何本にも分かれている

▲初期状態で我王が持っている武器はノミだけ。敵は強豪ばかりだ

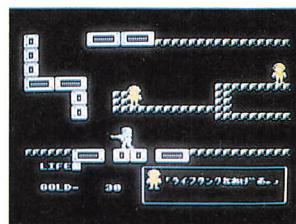
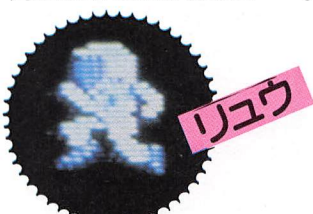
▲八角堂の扉を開ける、火の鳥にまつわる品とは、いったいどれか

©ピクセル ※画面は開発中のものです。

生命惑星M36 〜生きていたマザーブレイン〜（仮称）

ピクセル〈☎03-476-3109〉
5月発売予定
価格未定
(16K)

未知の惑星M36で何かが起きる！

西暦1999年、地球は人口増加に悩み、移住可能な惑星M36を調査していた。ところが調査団からの連絡が突然とだえた。一体何があったのか？ 主人公風間リュウ率いる第2調査団が、問題の星で見たものは……。

▲大気が希薄なのだろう。親切にも生命力を与えてくれる人がいる

▲科学技術庁から派遣された勇敢な男。地球の運命を背おっている

▲アイテムで武器を強化させるのは、もはや常識なのだ！

ボルフェスと5人の悪魔

クリスタルソフト
〈☎06-326-8150〉
5月上旬発売予定
価格未定
(16K)

びん詰めの悪魔を仲間にして大魔神を倒せ

魔法使いの弟子・ボルフェスは、師匠の命令で大魔神ナイキン・ナイキスを倒す旅へ出た。大魔神にびん詰めにされた悪魔を味方にできる、妙なRPGなのだ。

ボルフェス

◀ひ弱な魔法使い。味方がいないと困る

▲びんがそのへんにころがってないでしょうか？ 孤独はいやだ！

◀まだまだ大魔神のもとへは着きそうもない

◀タコみたいなヤツ。自慢の魔法で倒すぞ！

©クリスタルソフト ※画面は開発中のものです。

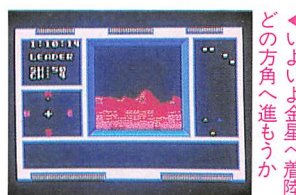
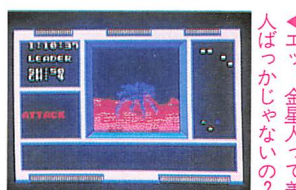
ヴィーナス・ファイヤー

ビクター音楽産業
〈☎03-406-0002〉
4月21日発売予定
価格未定
ROM (16K)

金星が舞台のシミュレーションゲーム

キミは2人の隊員を持つ、宇宙間自由貿易連合の戦闘員だ。上部から4つの指令を出され、各指令の勝利条件を満たせばキミの勝ちだ。的確な作戦が勝負を決める。

▲戦闘前に、自分と隊員2人の能力やオプションを決定しよう

◀10種類のポジションから一つ選ぶ。黄色が自分を示している

◀いよいよ金星へ着陸。どの方角へ進もうか

◀エッ。金星人って美人ばっかじゃないの？

©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
※画面は開発中のものです。

戦場の狼

アスキー〈☎03-486-8080〉
3月中旬発売予定
価格5,980円
MSX2専用
(VRAM128K)

スーパージョーの孤独な戦いが始まる

ファミコンユーザーを熱くさせたこのゲームが、ついにMSX2で遊べるぞ。MSX用も近々発売予定だ。

◀密林に潜入。戦場の狼に、安住の地はない

◀監視塔の兵士が、頭上から攻撃してくるぞ

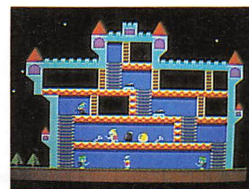
KNITHER SPECIAL ナイザー スペシャル

電波新聞社〈☎03-445-6111〉
4月上旬発売予定
価格5,300円
(16K)

魔女シャーマンからフェアリス王国を守れ

このゲームは、すでにMZ-1500というパソコンのゲームで発売されているぞ。ストーリー設定をそのままに、今度はMSXでも遊べるようになったんだ！

アレス

◀カギを見つけて次のラウンド(館)へ

◀フェアリス王国の存亡をかけて戦うぞ

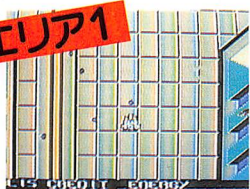
カレイドスコープスペシャル ア・ナ・ザ

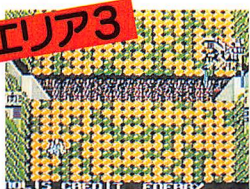
ホット・ビィ〈☎03-360-3623〉
3月25日発売予定
価格5,500円
ROM (16K)

カレイドスコープが生まれ変わって登場！

これは、他機種で好評を得た「カレイドスコープ」の特別編で、MSXだけのオリジナル作品なのだ。

シューティングとRPGの要素を持ってるんだぞ。

エリア1

◀マップは全部で700画面以上もある

エリア3

◀超高速のスクロールに着いてこれるか

ジャガー JAGUR 〜王国の三角地帯編〜

コンパイル〈☎082-263-6006〉
4月下旬発売予定
価格5,900円
(16K)

麻薬密売ルートを牛耳る首領を抹殺せよ

組織撲滅の指令を受けたキミは、4人の仲間を探し出して敵地に乗り込むんだ。情報を集め、地下迷宮に潜む敵の首領をやっつけろ！

◀仲間はどこ？ 各人の能力を生かそう

◀チームの紅一点。彼女はどんな力を持っている人物なのだろうか？

◀頼りがいのありそうなこの顔。ずっとこうして笑ってられたらいいが

魔王ゴルベリアス

コンパイル〈☎082-263-6006〉
4月発売予定
価格5,900円
(16K)

アクション&RPGの2大魅力を結集！

右上で紹介済みの「JAGUR」と同じく、このゲームもコンパイルから発売されるんだ。

主人公ケレシスの目的は、魔王ゴルベリアスに囚われたお姫さまを救出すること。洞窟に入ったり宝箱を探したり、やるべきことがいっぱいあるよ。敵は見るからに強そうなのばかりで、特に魔王の親衛隊「ゴーラス」は強いうえに7匹もいるんだぜ！

敵キャラ集合

◀デカイのから気味悪いのから、敵の種類もさまざまだ。もちろんこいつら以外にもいっぱいいるぞ

▲洞窟の中では英語で話しかけられる。悩んでる場合じゃないわよ

▲タイトル画面はアニメしてていいなァ。ケレシスの剣が光る

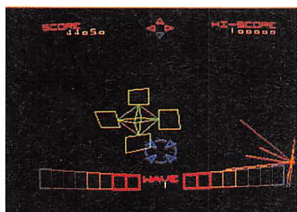
Ⓒソフトウエスト ※画面は開発中のものです。

WARNING ONE（ワーニング ワン）

発売元未定
発売日未定
価格未定
MSX2専用
（VRAM128K）

シンプル画面の3Dシューティングゲームだ

移住星調査団が消息を断ち、人類は最大の危機に直面した。原因は、未知の星からの襲撃によるものか？

恒星間を高速で飛行するブルーアースに乗り込み、暗黒の空間へ飛び立て！

▲青い円形のものが照準だ。今はまさに、敵機を攻撃する瞬間だ

ロボレス2001年

マイクロネット
〈☎011-561-1370〉
4月中旬発売予定
価格5,800円
（16K）

未来世界のロボット同士の決闘だ！

X1版などですでに遊べちゃうこのゲームは、タイトルを分解してみるとわかるけど、ロボット同士のレスリングゲームなのだ！

制限時間内に、相手のロボットに必殺技をかけて倒せばOK。単純だけど、凝るとやみつきになっちゃう。

▲くらえ～！ 必殺スカイハイドロップキックだ！ 痛いだろ～

Ⓒマイクロネット ※画面は開発中のものです。

マッドライダー

キャリーラボ〈☎096-363-0047〉
4月上旬発売予定
価格6,200円
MSX2専用
（VRAM128K）

技とスピードでゴールまで一気に走り抜け

超高速でコースを走り抜く、命知らずの男達の、カーレースゲームの決定版だ。

▲これはイメージイラストだよ

▲山を越えて都市を抜け、時速200キロの興奮がたまらない

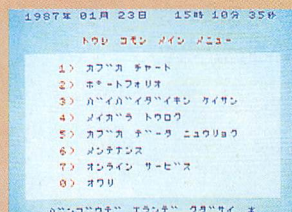
Ⓒキャリーラボ ※画面は開発中のものです。

Ⓒソニー

株価チャート＋フォリオ分析 投資顧問

ソニー〈☎03-448-3311〉
3月21日発売予定
価格39,000円
MSX2専用
（VRAM128K）

株式データの管理・登録はこいつにおまかせ

株式ソフトの決定版はこれ！ 複雑な株価チャートの表示や保有銘柄の分析と評価、売買金の計算もできる。株式のめんどうな部分は、全部このソフトが引き受けてくれちゃうのだ。

▲この優秀なソフトができることは、こんなにあるというワケだ

Ⓒ旺文社／ソニー

漢読百科

ソニー〈☎03-448-3311〉
3月21日発売予定
価格7,800円
MSX2専用（漢ROM必要）
（VRAM128K）

漢字が苦手なヤツはこれで勉強したら？

このソフトは文字どおり漢字の読み方を勉強するものだ。内容は大きく①教育編②応用編③物知り編④百人一首、の4項目に分かれている。だから自分の目的に合わせて勉強できるシステムになっているんだよ。

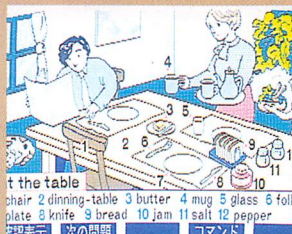
▲百人一首はクイズ気分で学習できる。意外に読めないもんだヨ！

▲さて、日本の地名の中で、いったいいくつ正確に読めるでしょう

英単語チェッカー

ソニー〈☎03-448-3311〉
5月21日発売予定
価格7,800円
MSX2専用（漢ROM必要）
（VRAM128K）

高校入試の英単語学習はこいつでOK

旺文社の「でる順中学英単語1700」に準拠してるから、高校入試に必須な単語はバッチリ入っているんだ。カードで単語訳の暗記や、例文の穴うめによる練習など、学習方法も多彩だ。マスターすれば恐いものナシ。

▲絵を見て答えを考える。教科書なんかと、ほとんど同じ方法だね

Ⓒ旺文社/ソニー

A1 GRANDPRIX（エーワン グランプリ）

コナミ〈☎03-264-5671〉
3月20日頃取り込み(発売)開始予定
予価(取り込み料)2,000円
64K以上のMSXでアクセスできます

コナミの新作ゲームは、ネットワークで遊ぶカーレース！

コナミネットワークにアクセスして取り込む

コナミから「火の鳥」以外にも近々発売予定の新作ゲームがあるのだ／ その販売方法はパソコン通信でホストコンピュータから自分の家のMSXにゲームを送ってもらうというシステムになっているんだ。送ってくれるのは、日本テレネットという会社で、このゲームを遊ぶには同社の通信ネットワークにアクセスしなければいけないぞ。

デパートやおもちゃ屋さんに行っても、売っていないのでおまちがえなく／

▲車を選び、タイヤを選び、そろそろスタートするか／ 敵の車を追い越すとポイントになるんだけど、あまり飛ばしすぎてガス欠になるとヒサン。ガソリンは地道に給油しなくちゃいけないゾ

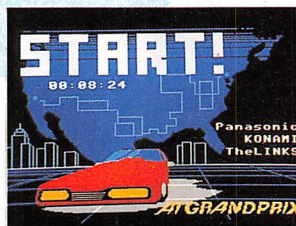
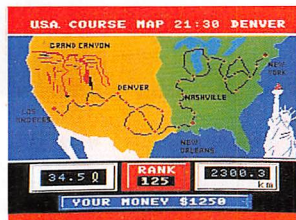
ゲームの内容は、以前に同社から発売となった「ロードファイター」に少し似ているゾ。ある目的地へ向けて激烈なカーレースがくり広げられるのだ／

▲オプションは買うものデス。お金をあまり持っていない人はあきらめること。賢いドライバーは、マメに給油をし、マメにエンジンを取り替えながら走るのサ。さてあとひとっ走り行くとするか／

実際にこのゲームを遊ぶには以下の条件を満たしていること。①自分のMSXの本体容量が64K以上である②リンクスのゲームアダプターがある③リンクスの正会員であること。以上全部がOKなら大丈夫。3月20日頃からネットワークにこのゲームが入るので、好きなときにアクセスして取り込んじゃおう／

▲ガソリンもちゃんと補給しなくちゃね。結構お金がかかるけど。オプションのお守りは、キミを保護してくれるゾ。何キロか走っているうちに、いつの間にかこんなにお金持ちになっているのだった

このゲームでラリー大会も開催されるのだ！

今年のお正月にリンクスのネットワークで、全国一斉にカーレースを競う「ミッドナイトラリー」というイベントがあったのを覚えてるかな？ 今度はこの「A1 GRANDPRIX」をもとに開発され、ネットワーク用に手を加えた「A1 GRANDPRIX IN AMERICA」という名前のイベントが行われるぞ。オリジナルのほうは、この競技のいい練習用ゲームになるわけだネ。腕をみがこうぜ／

▲これはオリジナルの方にはないレース前のスタート画面。秒読みが始まると、緊張が高まってくる。

▲持ち金1250ドル。第1チェックポントのニューオリンズまで、じっくりとコースを確かめる

▲ここが1回めの分かれ道。ま、気に入った名前とか方向の好みで、気分で進行を決めちゃおう／

▲エッ／ 警察官がいる。スピード違反をチェックししているのだ。つかまるとブタバコ入りになる

▲ブタバコから脱獄したヤツは指名手配になる。IDナンバーを暗記して密告するとポイントアップに／

レースのコースはロサンゼルスからニューオリンズまでのグランプリ戦と、ニューオリンズからニューヨークまでのチャンピオン戦に分かれている。参加方法などの詳しい内容は、50ページを見てネ／

FAN VOICE

コンピュータは仕事に使わないでください

パソコンには大きく分けて2つあると思う。ひとつは仕事をしてお金を節約するパソコン、もうひとつは反対に楽しんでお金を使うパソコンだ。MSXは、あとのほうのお金を使う楽しいパソコンであって、そこが他のパソコンと根本的に発想の違うところではないだろうか。MSXひとつひとつに「このコンピュータは仕事に使わないでください」というシールをはりたいとさえ思う。

「お金を使う」といっても、それは単にゲームソフトを買うという意味ではない。現在のパソコンは、"ゲーム機"だと思われているが、ゲーム機のままでは一家に1台という時代はやってこないだろう。今のパソコンは、たとえば、留守番電話を電話機につながずに、ただのテープレコーダとして使っているようなものだ。これは、ひじょうにもったいない。

電話やテレビはすでに生活必需品だが、パソコンの未来図は、これらの使われ方になぞらえて考えることができる。例えばすでにパソコン通信という電話的なものが現れてきた。そして、その次にはテレビ的なもの、つまりパソコン放送という新しい形が出てくるのではないかと私は思っている。スイッチを入れると無料のソフトが放送されている！ なんてことになるかもしれない。そうなったら、やっぱりコマーシャルが入るのだろうか。

西 和彦

『FAN VOICE』はその回の執筆者が次回の執筆者を指名していく、リレー・エッセーです。今回の西氏が指名した人物は「ソニーの盛田昌夫氏」、ソニーのHITBIT シリーズを出しているホームインタラクティブ事業部事業部長さんです。

PROFILE

にしかずひこ・1977年パソコン誌『アスキー』を創刊、同年アスキー出版（現・株式会社アスキー）を創立。83年家庭用パソコンの統一規格としてMSXを開発。MSXの生みの親ともいうべき人物。現在、アスキー副社長。4月から同社社長に就任する。1956年神戸生まれ。

EDITOR VOICE

「これはクジラだ」完成したヴァリスのマップを見て、わたしたちはそう思った。画面を1枚1枚写真に撮っていくと1、2面のマップだけで2千枚を越え、それをまた1枚1枚はりあわせて、全長4メートルのマップを2面分この世に生み出したのであった。天下の大日本印刷といえども、このクジラの兄弟をこのままでは印刷できまい。白鯨をまえにしたエイハブ船長のようなわたしたちはこいつらをさらに何枚かの大きな写真に撮った。これがまた大変なのだがノウハウは企業秘密である。結果はP15～20参照。

……じつはまだ印刷結果を見ていないわたしたちは、合格発表を待ち望む心境なのである。こんなマップを作ったところで世界人類が救えるわけではないし、ヴァリスがうまくなるわけでもないが、とにかく見てくれ、ヴァリスの世界はこんなに広い。MSXの未来への広がりを象徴するように。などと適当にごまかしつつ、このままのノリでひた走るわたしたちであった。そういうわけで、

AD INDEX

■PUBLISHER＝栃窪宏男 ■EDITOR＝佐瀬伸治 ■EDITOR IN CHIEF＝山森尚 ■EDITORIAL STAFFS＝北根紀子＋今野文恵＋渋谷納布＋高橋俊哉＋山科敦之 ■ASSISTANT EDITORS＝輿水由美子＋佐藤善一＋永吉敏男＋橋本光弘＋半沢誠一＋村松孝英＋矢萩茂樹 ■STAFF PHOTOGRAPHERS＝渋谷納布＋萩原修 ■CONTRIBUTOR＝田崇由紀 ■EDITORIAL COORDINATOR＝今野文恵 ■GENERAL COORDINATOR＝島宮美幸 ■ART DIRECTOR＝渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS＝(有)デザイラ＋原健二＋山田孝陽＋若尾輝見 ■ILLUSTRATORS＝青柳義郎＋しまづ★どんき ■LOGOTYPE & COVER DESIGNER＝渡部孝雄 ■COVER ARTIST＝青柳義郎 ■FINISH DESIGNERS＝あくせす(村山成幸)＋(株)ワードポップ(野宮英蔵・和泉裕二・崎山裕子・玉谷紀久枝・姫野典子・佐取恵・黒河万里子) ■PRINTER＝大日本印刷株式会社

1942

君の戦闘機P-38ライトニングの前に迫る小型戦闘機の攻撃をかわし、敵の編隊を全滅させる。息つく間もなく新たな編隊が攻撃をしかけてくる。こんどは宙返りでかわせ！はたして君は敵の大型爆撃機を撃墜し、自国の空母に帰艦できるか!? 1ステージは海→陸地へとスクロールする10画面で構成され、全32ステージ。敵の編隊を全滅させるとPowが出現し、これを取るとパワーアップします。

●MSX（RAM容量16K以上）対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,800円 ●MSX2（VRAM容量128K）対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,980円

※画面写真はMSX2のものです。

とあるジャングルの奥、秘境の地で激しいゲリラ戦が展開されていた。特殊訓練を受けた優秀な兵士「スーパージョー」は極秘任務を受け、今まさにこの激戦の中へ乗り込もうとしている。極秘任務とは難攻不落と言われ、ここから世界へ魔手を広げようとする悪の軍団の壊滅と本部破壊！はたしてこの任務を遂行できるだろうか。

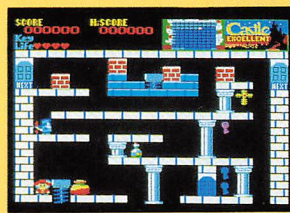
●MSX（RAM容量16K以上）対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,800円 3月中旬発売予定 ●MSX2（VRAM容量128K）対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,980円 5月発売予定

※画面写真は開発中のものです。

キャッスルエクセレント Castle EXCELLENT

ザ・キャッスルはお楽しみいただいたでしょうか？ 一度キャッスルの楽しさを知った方なら、もっともっとキャッスルで遊びたくなるはずです。そんな方のためにキャッスルエクセレントを用意しました。ゲームのルールはそのままで、パズルの部屋はより難解に、アクションの部屋はよりダイナミックに、部屋と部屋との関係もより複雑に仕上げました。悩むことの楽しさを発見して下さい。

●MSX（RAM容量8K以上）対応●ROMカートリッジ ●定価5,800円

※ゲームの経過を記録するためにはテープレコーダが必要です。

THE AMUSEMENT WORLD OF MSX

ダンジョンマスター DUNGEON MASTER

なんと、1～3人で同時プレイが可能なロールプレイングなのだ。ファイター（戦士）、クレリック（僧侶）、シーフ（盗賊）、マジシャン（魔術師）の中から好きなキャラクタのタイプを選んで成長させよう。一人で遊ぶときは3キャラクタを、2、3人で遊ぶときは、それぞれのキャラクタを同時に操作するのだ。広大な地下には30種類以上のモンスターが待ち受けているぞ。さらに、アイテムの数はなんと50種類以上もあるのだ。

君はダンジョンマスターになることができるか!?

●MSX（RAM容量16K以上）対応 ●ROMカートリッジ ●定価5,800円

※2、3人で遊ぶときはジョイスティックが必要。データはパスワード方式。

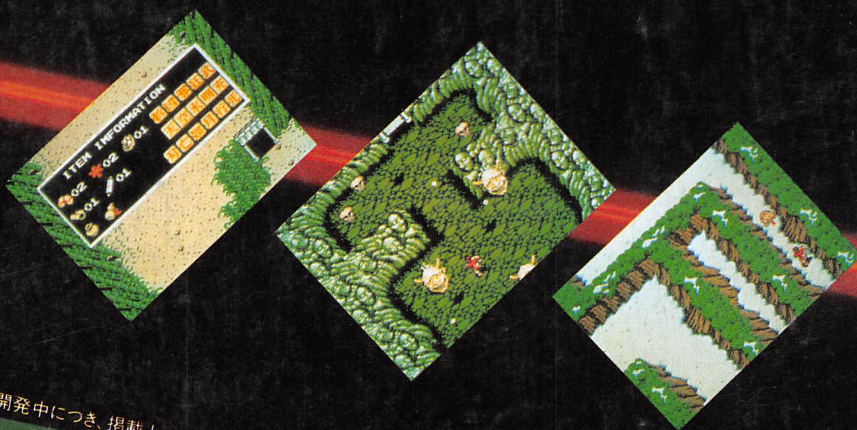
ザ・ブラック オニキスII

新たなる冒険が始まる。前回腕をみがいてきたキミ、これから参加しようと思っているキミ、寺院（Temple）への扉はいま開かれた。キミの行く手をはばむのは、人々を迷わす迷路の罠。そして、無数とも思われる化物たちだ。今度はいくら強力な武器を使っても、それだけでは生き残ることはできない。だが、憂えることはない。苦境にたったキミには新たなる力が与えられるであろう。それは不思議な力、未知なる力。心の叫びが炎を燃え上がらせ、大地をわるであろう。大好評のザ・ブラックオニキスの第2弾。

●MSX（RAM容量8K以上）対応 ●メガROMカートリッジ ●定価6,800円

●入会資格／MSXおよびMSX2をお持ちの方
●入会金／2,000円
●年会費／3,000円
●入会ご希望の方は、下記のMSXクラブ事務局へお問いあわせ下さい。
●お申し込み・お問い合わせ
〒107 港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー内 MSXクラブ事務局
TEL 03-486-4531
（受付時間 10:00～12:00 13:00～17:00 土・日・祝祭日を除く）

メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

KONAMI
ITEM INFORMATION
●開発中につき、掲載上の画面が予告なく変更されることがあります
MSX界にも、ついにゴエモン旋風が上陸!
いつでも、愉快(ゆかい)の決め手は、コナミです。
ドキドキの決め手
がんばれゴエモン!
からくり道中(とうちゅう)™
MSX2対応 1Mビット
好評発売中 価格5,800円
ファミコン版のベストセラー、本格的時代ゲームの大巨編「ゴエモン」が、さらにグレードアップ。新たに、ねずみ小僧を引き連れて、MSX2に登場だ!
ときは、天下太平、江戸時代。はるか出雲国から花のお江戸までウン千里。悪大名や悪徳商人をこらしめながら旅するゴエモンとねずみ小僧の世直し物語。2人の運命は、キミの腕だけが、知っている。
© KONAMI 1987

キミの正義が、
永遠の神話の扉をひらく。

ワクワクの決め手

火の鳥

HINO TORI
〜鳳凰編〜

お待たせ！ご存じ、手塚治虫のライフワークの決定版「火の鳥」が、ついにMSX2で、そのベールをぬぐ。神をも恐れぬ大悪党「我王」。かつてはそう呼ばれた我王も、過去から未来まで地上の全てを見守っている鳥――〈火の鳥〉の啓示を受け、正しい心を手に入れるため、試練の旅に出た。さまざまな悪霊が実体となって、彼に襲いかかってくる。永遠の鳥〈火の鳥〉が見守るなか、我王の孤独な闘いが、始まった――。

MSX2対応　1Mビット

3月25日発売　価格5,800円

新製品情報
関東地区
03－262－9110
関西地区
06－334－0399

オモシロサ全開！
ゲーム界のひょうきん族が大集合。

チョットいい話
「ゴエモン」では、「Qバート」のソフトが、あの「ゲームを10倍楽しむカートリッジ」として使えるぞ！

MSX対応　好評発売中　価格4,800円

これぞ、思考型パズルゲームの極めつけだ。なんたってキャラが最高！年令・性別・性格不詳のかわゆいアップくんと同族のクローズくんが主人公。敵キャラも数々のコナミのゲームでチョイ役出演しているモーちゃん、シットルケ・ヤットルケの両兄弟、イケズなカメさんなど、どこか憎めないヤツがゾクゾク。レベルも5段階に分かれているから、パパやママまで夢中になってしまいそう。

新作トピック

ガリウスの迷宮
〜魔城伝説II〜

全国のゲームフリークを興奮の渦に巻きこんだあの「魔城伝説」のパートIIがやってくる。オモシロサに拍車がかかって4月中旬発売予定だよ。

Nan?Da
Manual For School

「Nan？Da」って、いったいナンダ？なんていってるヤツは遅れているぜ。アソビ情報はこれ一冊でOKのオモシロスーパーマガジンだ。

★コスロットゲームの景品引き換え締切日は、4月30日です。カードをお持ちの人は、お早めにネ。

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30

MSX・FAN 1987 APRIL 4月号
昭和62年4月10日発行 第1巻第1号(通巻1号)
発行人 栃窪宏男 編集人 佐瀬伸治
発行所 徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)62[illegible](大代表)
定価360円